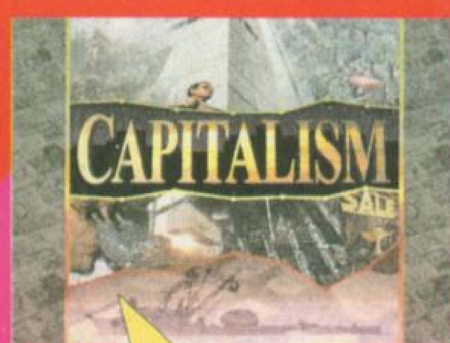
Sony PlayStation

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
marzec
3
ROK 96
Cena 3 zł (30000 zł)

Gramy!







Warhammer



EF 2000

wszystko o grze!

wszystko o grze!

Multimedialne książki

Bądź czujny!



Ten gość to agent...



Oszalałaś? To mój kolega!



Ale naprawdę...



Uspokój się!
Nie jesteś w Sejmie!

TAJEMNICA GABRIELA KNIGHTA

Gdzie kończą się cienie, zaczynają się ŁOWY...

THE BEAST WITHIN



SIERRA ®

Lutowe słonko

Po tym, jak popularny tygodnik Polityka zamieścił miażdżącą krytykę poczynań naszego redakcyjnego kolegi Randalla, przeciwstawiając sobie pojęcia „gracze" i „polityka" jako wzajemnie się wykluczające, z zapartym tchem oczekiwaliśmy ciętej repliki naszego felietonisty. A potem dyskusji, ruszającej z posad bryłę świata, albo jakąś inną bryłę – byle dużą. I w tym oczekiwaniu przerwaliśmy pogoń za naszymi z–trudem–dościgłymi De Stroyerem i Randallem. Zdezorientowani felietoniści przebiegli jeszcze kawałek żwawym truchtem, po czym zaczęli coraz częściej oglądać się za siebie i zwalniać. W końcu stanęli, dysząc ciężko. „Co jest? Nikt nas nie goni?" Lutowe słoneczko przygrzewało, więc po krótkiej chwili obaj leżeli już w ciepłych puchowych zaspach, obserwując kołujące nad nimi kruki, wrony. „Rozdziobią nas..." – leniwie mruknął De Stroyer. „Eee tam. One tylko tak, dla picu." – lekce zważył Randall. „Nie ptaki. Czytelnicy." – sprecyzował doktorek. „Przecież nas kochają!" – Randall był lekko zszokowany. „No właśnie. Przez żołądek do serca. Ale tu jest tak przyjemnie...".

Reszta redakcji obserwowała ich nieufnie zza gęstych zarośli zbukszpanu. „Co jest grane, przestali uciekać!" – denerwował się Zgredaktor. „To dlatego, że ich nie gonimy. Nie mają motywacji." – stwierdziła pani sekretarz. „Dla każdego felietonisty jedyną motywacją powinny być dzioby... tego, listy Czytelników!" – wrzasnął Zgredaktor. „Wyluzuj się, ruszą, jak im tyłki zmarzną" – Alex był jak zwykle cyniczny. „Ja w każdym razie gonić ich nie będę" – dodał. „Ani ja". „Ja też nie".

No to chyba już tylko Wy możecie coś wskórać.

Zgredaktor

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

R O Z D

OPISY

TEMAT NUMERU

LISTY DO REDAKCJI

RECENZJE



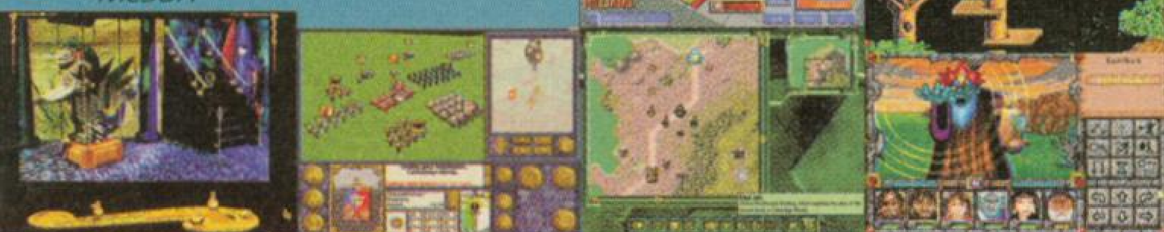
GAMBLER 3/96
Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 3 (28), rok czwarty
MARZEC 1996
Nakład: 54 700 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider
Redaguje kolegium:
Grzegorz Eider
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Recenzje, Tete, News)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(p.o. red. nacz., Listy do redakcji, Temat numeru)
Aleksy Uchański
(z-ca red. nacz., Opisy)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński
(Szalejący reporter)

Współpracownicy:
Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Wiktor Kozłowski
Piotr Moskal
Roman Sadowski
Marcin Wichary

Autorzy:
Krzysztof Czulec
Tomasz Czulec
Mariusz Gabryś
Piotr Gawrysiak
Marcin Grabski
Jakub T. Janicki
Przemek Jędrzejczyk
Kornel Kulisiewicz
Piotr Lewandowski
Rafał Orłow
Paweł Pilarczyk
Przemysław Ścierski
Maciej Warzecha
Przemysław Wnuk
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet

A N I E



INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

Piotr Roszczyk



Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: @lupus.waw.pl

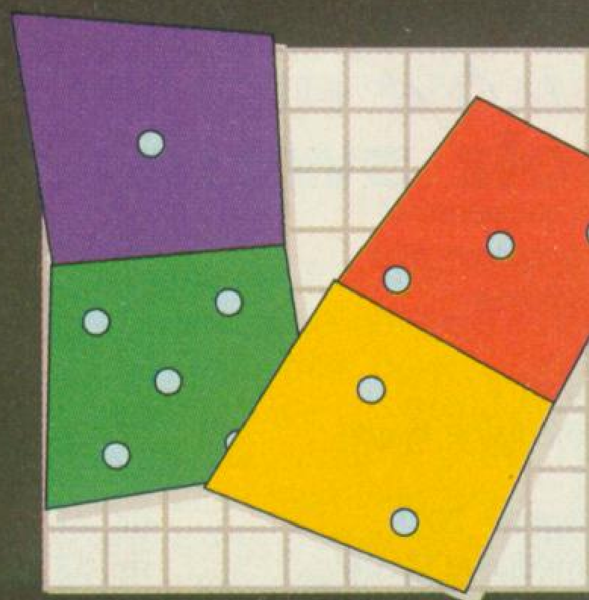
Elektroniczne łamanie:
DTP LUPUS
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Korekta:
Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

Dział reklamy:
tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt
Halina Dyczkowska
Agnieszka Kłosiewicz
Beata Antonik-Kaczanowska

Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych
maszynopisów oraz zastrzega sobie
prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65
Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00



W grze Capitalism mamy do wyboru rozbudowany zestaw scenariuszy lub symulację w generowanym losowo świecie. Gotowe scenariusze stawiają przed nami konkretne zadania, np. rozwój określonej gałęzi przemysłu lub osiągnięcie ustalonego poziomu dochodów... Niestety, brakuje scenariuszy krótkoterminowych, takich jak Entrepreneurial Spirit (10 lat, dla początkujących). Większość obejmuje okres 50–80 lat, co znacznie zbliża grę do symulacji.

Domy handlowe

Od nich należy zacząć budowę imperium. Są najłatwiejsze do stworzenia i kontroli. Dają też natychmiastowe zyski. Należy je budować w miastach o największej populacji. Polecam wybór centrum aglomeracji, choć teren kosztuje tam sporo.

Struktura przedsiębiorstw

Każde przedsiębiorstwo dysponuje dziewięcioma modułami, w których można tworzyć jednostki funkcyjne. Dwie podstawowe – to jednostki zakupu i sprzedaży. W przypadku domu handlowego wystarczą one do prowadzenia działalności.

Rozwiązanie zastosowane przez autorów gry jest proste i ciekawe, jednak nie do końca przemyślane. Niewielka liczba modułów nie budzi zastrzeżeń w kontekście farm, fabryk czy kopalni, jednak dla domów handlowych jest to wprost idiotyczne. Wydajemy kilka milionów na olbrzymi wieżowiec w centrum wielkiego miasta i możemy w nim sprzedawać maksymalnie CZTERY artykuły!

Warto łączyć moduły w związki, szczególnie w przedsiębiorstwach produkcyjnych. Na przykład, w zależności od zapotrzebowania, z tego samego stada krów można uzyskać: mleko, mrożoną wołowinę i skóry.

Warto inwestować w poprawę jakości wyposażenia i trening personelu. Kolor ubrań pracowników określa postępy – czerwony oznacza wyższy poziom. Jeżeli wszyscy w sekcji zostaną przeszkoleni, cała jednostka osiąga wyższy status (od 1 do 9). Wszelkie zmiany produkcji obniżają poziom do 1, dzieje się tak również podczas wprowadzania nowych technologii.

Produkt

O każdym towarze można uzyskać dokładne informacje: cena, jakość, znak firmowy. Wpływają one na ogólny poziom jakości sprzedawanego produktu. Zanim zdecydujemy się na jakiś zakup, musimy wziąć pod uwagę nie tylko te elementy, ale także koszt transportu, zapotrzebowanie w danym mieście oraz konkurencję.

Konsument zwraca uwagę na cenę, jakość i znak firmowy. Od rodzaju produktu zależy, który z tych elementów ma dla niego największe znaczenie. Na przykład: w przypadku żywności decydująca jest cena, a nieco mniejsze znaczenie ma jakość, natomiast przy zakupie papierosów klient nie zwraca uwagi na jakość – liczy się znak firmowy.

Każdy towar ma wskaźnik konieczności zakupu. Niekiedy (np. żywność), będzie kupowany niezależnie od końcowego wyznacznika jakości (oczywiście, o ile inni sprzedawcy nie zaoferują lepszych produktów). Z kolei chętniej są kupowane dobra luksusowe o wysokim wskaźniku jakości.

Źródła towarów

Na początku gry dokonujemy zakupów w różnych portach, sprowadzających dobra konsumpcyjne oraz półprodukty i surowce. Wraz z rozwojem przemysłu pojawiają się fabryki i kopalnie – nasze oraz konkurencyjnych korporacji.

Przy zakupie warto także zwrócić uwagę na odległość od dostawcy. Lepiej nie wozić daleko produktów żywnościowych, które łatwiej się psują... Trudno w takim wypadku spodziewać się wysokiej jakości, a może nawet dojść do tego, że towar uzyska ujemną ocenę końcową! Kto go wtedy kupi?

Farmy

są proste do wybudowania i zarządzania, najczęściej jednak przynoszą dochody znacznie niższe niż domy handlowe. Możemy zająć się uprawami lub hodowlą zwierząt. W pierwszym przypadku trzeba wziąć pod uwagę wymagania każdej rośliny – klimat i opady, okres siewu i zbiorów. Bez względu na typ roślin istotna jest urodzajność gleby – im wyższa, tym lepiej.

Zwierzęta nie wymagają specjalnych warunków. Są źródłem żywności oraz surowców dla fabryk. Zapewniają farmom stałe zyski, niezwiązane z okresami zbiorów plonów.

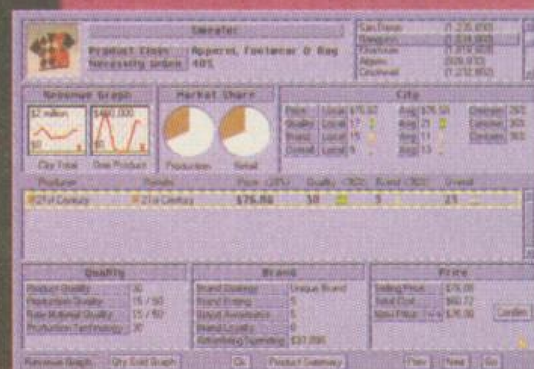
Fabryki

Przed wybudowaniem fabryki należy przeprowadzić analizę stanu rynku. Warto znaleźć wyroby o niskim poziomie jakości. Trzeba sprawdzić możliwość uzyskania surowców potrzebnych do wytworzenia produktu końcowego – najlepiej, aby nasza korporacja sama je wydobywała/produkowała. Jednak lepiej nie liczyć na tak komfortową sytuację. Nie warto rozpoczynać produkcji w momencie, gdy na rynku dostępne są towary wysokiej jakości, np. wyroby zagraniczne. Trzeba także zwrócić uwagę zapotrzebowanie na dany produkt.

W grze występu-

CAPIT

CAPITALISM TO R
HANDLOWA. TWÓJ C
PERIUM FINANSOW
POZYCJI JEDNEGO Z
DZI NA ŚWIECIE. M
W DOMY HANDLOW
I FABRYKI ORAZ W
GII...







je 30 produktów o różnym poziomie komplikacji procesu wytwarzania. Najtrudniejsze do wyprodukowania są samochody i komputery.

Jakość produktu końcowego zależy od jakości surowców oraz od technologii produkcji. Niektóre surowce mają większe znaczenie, inne mniejsze. Na przykład przy produkcji detergentów jakość plastiku, z którego wykonywane są opakowania, wpływa na końcowy produkt w stopniu minimalnym, natomiast bardzo istotna jest jakość surowców chemicznych.

Kopalnie, szyby naftowe i tartaki

to resort uzyskiwania surowców mineralnych. Jeżeli zdecydujemy się zainwestować w ten dział gospodarki, musimy się liczyć z dużymi kosztami. Przed zakupem terenu warto też zwrócić uwagę na wielkość zasobów złoża i jakość surowców. Im wyższe są te wskaźniki, tym lepiej, jednak rośnie także cena działki.

Należy pamiętać, że wraz z eksploatacją surowców zmniejszają się ich zapasy i w pewnym momencie nie pozostanie nam nic innego, jak zamknąć przedsiębiorstwo i poszukać innego złoża.

Projektując przedsiębiorstwa tego typu warto stworzyć, oprócz jednostek wydobycia i sprzedaży, także magazyny. Przy zmniejszeniu wydobycia zgromadzone zapasy zapewnią stałe dostawy dla wszystkich odbiorców.

W większości przypadków kopalnie, pola naftowe i tartaki przynoszą początkowo straty. Są to inwestycje długoterminowe. Ich opłacalność wzrasta wraz z rozwojem przemysłowym regionu. Im więcej firm kupuje materiały, tym większe są zyski z ich sprzedaży. Ważne jest wyznaczenie odpowiedniej stawki cen minerałów – inne korporacje będą je chętnie kupować. Ponieważ w przemyśle wydobywczym nie spotkamy tak wielkiej konkurencji jak w innych rodzajach działalności gospodarczej, możemy liczyć na stałe, spore zyski.

Konkurencja

Najpoważniejszym przeciwnikiem gracza są inne korporacje, jednak oprócz nich istnieją także lokalni sprzedawcy w każdym mieście. Przy ustalaniu wysokości ceny należy brać pod uwagę nie tylko kontroferty wielkiej konkurencji, ale także sytuację na lokalnym rynku.

Najpopularniejszą i najprostszą formą walki z konkurencją jest obniżenie ceny sprzedawanych produktów [Szkoda tylko że niektórzy się za to obrażają – Alx]. Nie jest to jednak forma najskuteczniejsza – rywal reaguje szybko i również obniża ceny.

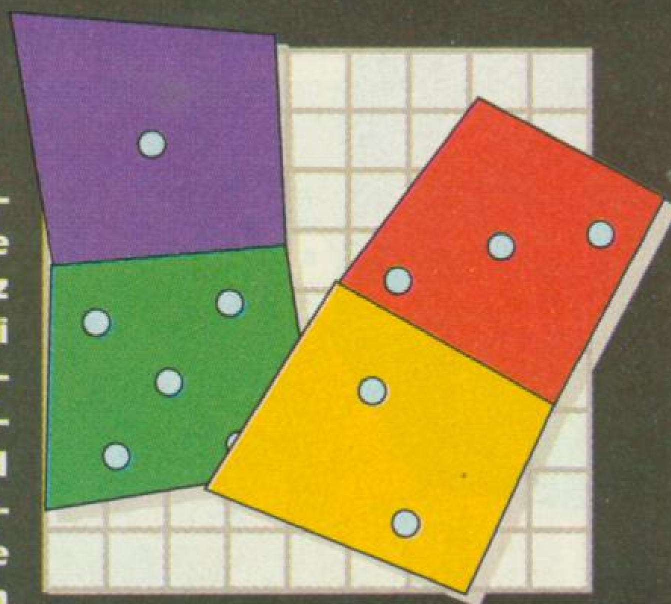
Istnieje możliwość opanowania rynku dzięki sprzedaży danego produktu tylko w ramach własnej korporacji (internal sale). Można to robić w przypadku farm i fabryk, jednak nie jest wskazane dla kopalni. Poważnym błędem jest brak możliwości regulowania cen w zależności od odbiorcy oraz stosowania „embarga" dla jednej tylko konkurencyjnej firmy.

Zadziwiające, że przy sporej dozie realizmu w grze nie ma możliwości prowadzenia negocjacji handlowych. My kupimy od Was ten produkt i w tym mieście nie będziemy sprzedawać innego, a Wy kupicie to i tamto i dacie nam wolną rękę w innym... Nie można też wpływać na wysokość cen towarów oferowanych przez konkurencję.

Znak firmowy i reklama

Znak firmowy także wpływa na sprzedaż produktu. Jego wartość zależy od dwóch wskaźników:

1. Znajomość, świadomość istnienia danego znaku firmowego wśród nabywców (awareness). Stopień poinformowania konsumentów o produkcie – reklama, długi okres sprzedaży, zasięg.



2. Przyzwyczajenie nabywców do znaku firmowego (loyalty). Przy wysokiej wartości tego wskaźnika konsumenci mogą kupować towar nawet w momencie, gdy konkurencja oferuje niższe ceny i wyższą jakość. Na lojalność ma wpływ znajomość znaku firmowego (im większa tym szybciej rośnie wskaźnik) oraz jakość produktu (stały, wysoki poziom). Lojalność może mieć także wartość ujemną, wtedy (nawet w przyszłości) dystrybutor może mieć problemy ze znalezieniem nabywców swoich towarów.

Można stosować trzy strategie używania znaków firmowych:

a. Znaki identyczne dla wszystkich produktów korporacji. Wiąże się to z mniejszymi kosztami, jednak jest niebezpieczne: niska jakość JEDNEGO produktu wpływa ujemnie na ocenę wszystkich innych towarów.
b. Znaki dla produktów określonego typu. Metoda polega na łączeniu w grupy towarów określonych typów, np. żywności.
c. Indywidualne dla każdego towaru – strategia najdroższa, ale najbezpieczniejsza: każdy produkt ma oddzielne oznakowanie.

Wyboru strategii należy dokonać na początku gry, ponieważ późniejsza zmia-

ALISM

OZBUDOWANA GRA EL – STWORZENIE IM- EGO I OSIĄGNIĘCIE NAJBOGATSZYCH LU- OŻESZ INWESTOWAĆ E, FARMY, KOPALNIE ROZWÓJ TECHNOLO-







na powoduje wyzerowanie wszystkich wskaźników znaku firmowego (wyłożona na reklamę gotówka idzie na marne).

Do momentu rozpoczęcia akcji reklamowej znak firmowy nie jest znany odbiorcom. Dzieje się tak zawsze w przypadku dostawców zagranicznych (towary z portów), natomiast producenci krajowi mogą mieć już wyrobioną markę.

Reklamą zajmują się lokalne stacje telewizyjne i gazety. Przy wyborze firmy, której pozwolimy reklamować nasze produkty, należy zwrócić największą uwagę na wielkość populacji, do której jest ona w stanie dotrzeć. Potem wystarczy określić sumy, jakie chcemy przeznaczyć na reklamę pojedynczych produktów (maksymalnie 500 tys., choć trudno wtedy myśleć o jakichkolwiek zyskach). Optymalna kwota mieści się w granicach 50 000–150 000. Specyficzna sytuacja powstaje, gdy walczymy o rynek z konkurencją – wtedy sumy mogą i muszą być większe.

Oprócz liczby odbiorców istotny jest także wskaźnik liczby reklam w ciągu jednego dnia. Lepiej, żeby nie był mniejszy niż 1.

Postęp techniczny

Poziom technologii produkcji ma wpływ na jakość produktu końcowego. Dlatego, aby skutecznie walczyć z konkurencją, musimy pomyśleć o poprawieniu jakości produkowanych towarów. Służą do tego zakłady R&D (ang. Research & Development).

Przy ich projektowaniu lepiej zrezygnować z pojedynczych jednostek. Warto łączyć je po kilka, najlepiej 3, można też 4. Daje to znacznie szybszy wzrost jakości technologii.

Czas pracy należy wybrać w zależności od tego, co zamierzamy osiągnąć. Jeżeli chcemy wejść na rynek z towarem o bardzo wysokiej jakości, trzeba wybrać 10 lat. Jednak w tym okresie dobrze byłoby zająć się także inną produkcją. W wypadku artykułów już produkowanych okres 2-, 3-letni zapewnia szybki wzrost technologii.

Gdy rozpoczniemy prace, nie opłaca się tworzyć kolejnych grup pracujących nad tym samym towarem – ich wyniki nie będą się sumować, tylko nałożą się na siebie.

Niestety, Capitalism jest nieco nie dopracowany. Po zastosowaniu nowych wynalazków produkt końcowy zmienia swój poziom technologiczny, ale wszyscy odbiorcy dalej otrzymują produkt na starym poziomie. Należy ponownie połączyć „ręcznie" firmy ze źródłami zaopatrzenia...

Operacje finansowe

Jak w każdej grze handlowej możemy skorzystać z kredytu bankowego. Jest to wskazane, szczególnie na początku gry. Lepiej jednak nie przesadzać.

Giełda jest zbliżona do rzeczywistej. Możemy nie tylko obracać akcjami, ale także je emitować, wypłacać dywidendy, przejmować konkurencyjne korporacje (50% akcji), a nawet przeprowadzać fuzje (75%)!

Wady

Przy bliższym poznaniu Capitalism znacznie traci na atrakcyjności.

Początek gry jest pasjonujący. Jednak, wraz z rozwojem prowadzonej przez nas korporacji, tracimy więcej czasu nie na planowanie dalszego rozwoju, czy grę na giełdzie, tylko na miotanie się między zakładami (głównie domami towarowymi) i sprawdzanie, co robi konkurencja...

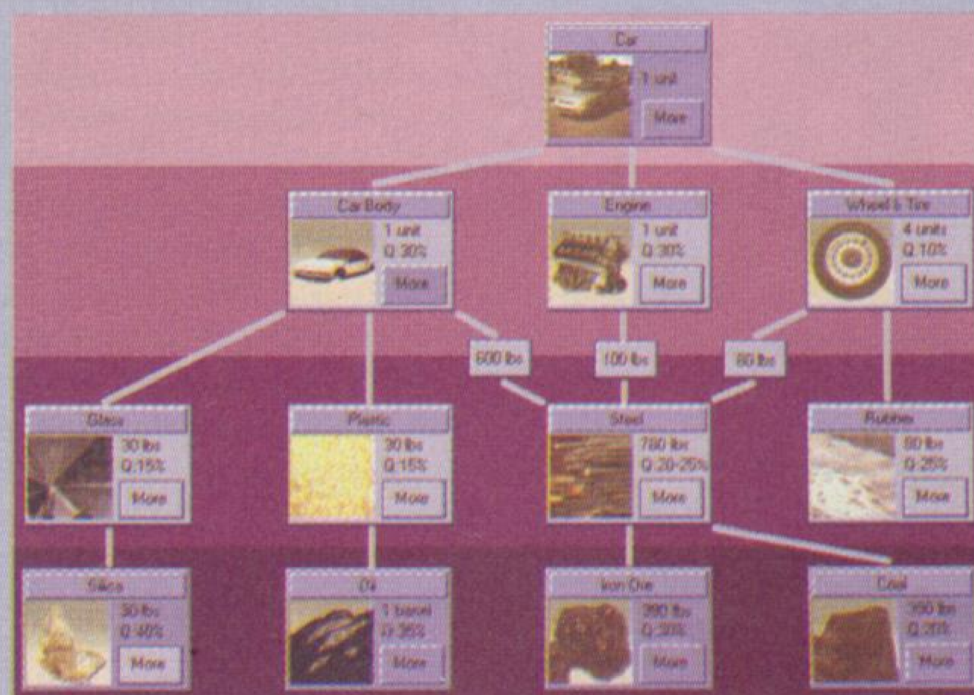
Brakuje „automatów" natychmiast reagujących na zmiany cen konkurencji, oczywiście w ramach określonego przez nas limitu. Komunikaty o wydarzeniach powinny być rozszerzone przynajmniej o informacje dotyczące prób wejścia innych firm na rynek.

Warto by dodać jeszcze

CAPITALISM
Interactive Magic 1995
Handlowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	70%
Pomysł	80%
Ogółem	75%

Produkcja samochodów



Zasady produkcji zostały w grze mocno uproszczone. Do wytworzenia pojedynczego produktu/półproduktu potrzeba od 1 do 3 surowców/półproduktów. Jednak do otrzymania produktu końcowego może być potrzebna znaczna liczba współpracujących ze sobą zakładów. Najlepszym przykładem komplikacji, jakie nas czekają są samochody: wytworzenie ich wymaga współpracy czterech kopalni (krzemionka, ropa naftowa, ruda żelaza i węgiel), farmy (uprawa drzew kauczukowych), trzech zakładów produkujących szkło, plastik i stal oraz trzech kolejnych – dla karoserii, silników i kół...



Dystrybucja: MarkSoft, ul. Lipińska 2, 01-833 Warszawa, tel. 663-93-90. Cena: 122 zł.



jedno okno, w którym moglibyśmy śledzić sytuację na giełdzie, jednocześnie pracując „w terenie".

Wnioski

Dobra, choć nieco monotonna grafika. Dźwięk na niezłym poziomie. Realistyczny scenariusz... Wszystko to zapowiada grę wysokiej klasy. Niestety, nieco gorzej jest z grywalnością. Capitalism to gra handlowa, która bardzo dużo obiecuje, ale mniej daje. Można pograć, choć niezbyt długo...

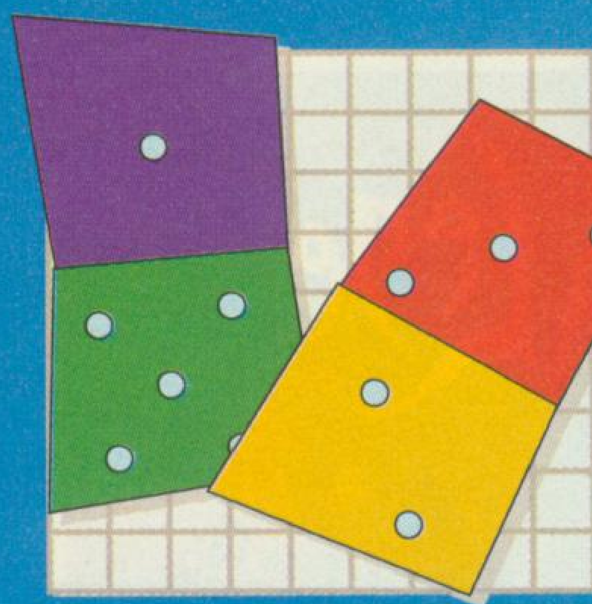
Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: 386DX, 4 MB RAM, CD-ROM, SVGA, mysz.

Panel kontrolny



A. Data.
B. Stan finansów (gotówka).
C. Roczny dochód.
D. Ukształtowanie terenu.
E. Warunki naturalne: klimat, opady, urodzajność gleby.
F. Bogactwa mineralne.
G. Mapa dochodowości przedsiębiorstw.
H. Połączenia między zakładami: źródła surowców i odbiorcy produktu końcowego.
I. Zakłady wybranej korporacji.
J. Rodzaj przedsiębiorstwa.
K. Typ produkcji.
L. Dane o korporacji: właściciel, wybrany zakład, produkty i towary.
M. Moduły zakładu: dane, możliwość reorganizacji, szkolenie personelu i zakup wyposażenia.
N. Budowa nowego zakładu.
O. Raport o produkcji.
P. Raport o korporacji.
Q. Raport o właścicielu.
R. Komunikat o wydarzeniach, np. zakończenie prac nad nową technologią produkcji czy przerwa w dostawie towarów.
S. Mapa regionu.
T. Przybliżenie/oddalenie widoku.
U. Mapa szczegółowa – teren budowy zakładów.
V. Dane o korporacji.
W. Dane o właścicielu.
X. Dane o zakładzie – dochody, liczba sprzedanych towarów, zyski.



ZIMNY SZTABOWIEC

NAJLEPSZY ROSYJSKI MYŚLIWIEC: SU-27. OTO ON DO TWOJEJ DYSPOZYCJI. NIE ZAWIEDŹ ANI SIEBIE, ANI JEGO. ZMIEŃ SYSTEM OPERACYJNY. INACZEJ BĘDZIESZ MÓGŁ NAJWYŻEJ POMARZYĆ O LATANIU.

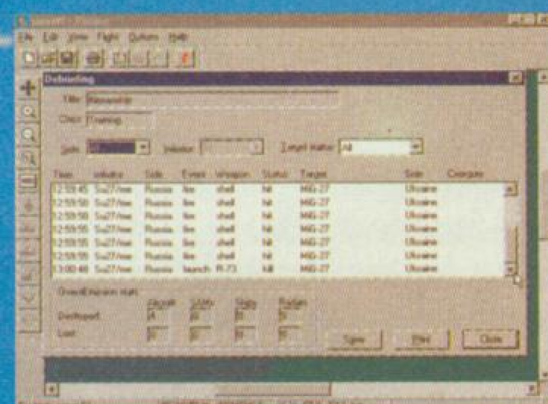
Programiści z SSI oddali w nasze ręce naprawdę niezłą grę. Przemyślaną. Niestety, wkradł się pewien zgrzyt – Windows 95 required (wersja dla DOS w przygotowaniu). To jedna z niewielu wad programu.

Jeśli masz już tenże system zainstalowany na dysku, możesz korzystać z wielu jego dobrodziejstw. Dowolna rozdzielczość od 640×480 w górę przy 256 kolorach. Już 800×600 robi doskonałe wrażenie. Niestety, zwykły Trident 512 to zbyt mało, aby pograć. Program obsługuje wszystkie tryby 256-kolorowe, przy mniejszej lub większej liczbie kolorów nie działa.

Dźwięk jest boski. Wszystko nagrano w prawdziwym samolocie i następnie zdigitalizowano. Su-27 obsługuje dowolną kartę muzyczną, którą „widzi" Windows 95. Podobnie jest z joyem, przepustnicą i innymi bajerami.

Brak za to jakiejkolwiek muzyki... No comments [Realizm jest realizm, czego się czepiasz – Alx].

Grywalność? Bardzo wysoka: dla supercierpliwych fanatyków realnych symulatorów. Realnych – z uwagi na ogrom urządzeń w kokpicie, wielość trybów pracy pokładowej awioniki i trudność samej gry. Cierpliwych – z uwagi na konieczność opanowania potężnej klawiszologii i potrzebę wielu lotów próbnych przed walkami. Ja przez tydzień trenowałem starty i lądowania oraz loty z punktu A do punktu B. Już wydawało mi się, że lądowanie to bułka z masłem... Spróbowałem grać „naprawdę". Misje treningowe, w których występuje prawdziwy wróg są tak trudne, że aż przerażające. Zabrałem się do usuwania (edytorem...) co lepszych wrogich systemów plot z mapy. Kilka walk z wrogimi myśliwcami i zacząłem dawać sobie radę. Wtedy okazało się, że potrzebuję często dwóch podejść aby wylądować, a i tak ni z tego, ni z owego potrafiłem rozwalić samolot. A wydawało mi się, że ten „stały fragment gry" miałem opanowany. Okazuje się, że gdy wracasz do bazy na resztkach paliwa i masz wielką chęć zaliczyć misję zawodzą nerwy. Jak w



życiu... Ten psychologiczny czynnik udało się w Su-27 osiągnąć – wielkie brawa. Nawet w grach z rodziny Falcon 3.0 nie występował on na taką skalę.

Su-27 Flanker

Samolot ten nie ma tak doskonałej elektroniki jak jego amerykańscy i zachodnioeuropejscy przeciwnicy. Ale wcale nie musi przegrywać.

Jego mocną stroną jest odporność konstrukcji na uszkodzenia i doskonały aerodynamicznie płatowiec. Kobra – figura wykonywana przez Rosjan na wszelkich pokazach – została opracowana specjalnie dla Su-27. Oprócz niego tylko MiG-29 jest w stanie wykonać tę ewolucję, ale przy „Mistrzu" wypada dużo gorzej: Su-27 wyhamowuje w 1,5 sekundy z 450 do 250 km/h. Aby to zrobić, pilot musi jednak wyłączyć układ zabezpieczający przed nadmiernym przeciążeniem – jest ono wtedy dużo wyższe od dopuszczanego przez komputer 8,5g...

Autorzy twierdzą, że w programie zainstalowano bardzo realistyczny model lotu. Jeśli tak, to ja chcę latać tylko Su-27. Komfort w stosunku do MiG-29 (ze Spectrum Holobyte) jest nieporównywalny.

Su-27 praktycznie sam trzyma wysokość, jest bardzo stabilny nawet przy prędkościach 250–350 km/h. Latanie nim to pestka. Lądowanie, jeśli nie zrobisz tego zbyt twardo, również nie jest trudne (praktyka!).

Su-27 ma także system fly-by-wire, podobny do tego z F-16. System automatycznie ogranicza przeciążenie do wartości z przedziału od +8,5 do -2,5g. To też niezły wynalazek. Awionika Flankera pracuje w następujących trybach: NAV, walka na średnim dystansie, walka na krótkim dystansie, tryb powietrze–ziemia i tryb wykorzystania celownika nahełmowego. W większości tych trybów używany jest wyświetlacz MFD, obrazujący dane z radaru.

Start jest banalny

Wypuszczasz klapy, ciąg na maksa (dopalacz możesz włączyć, ale nie musisz – pasa i tak wystarczy, a oszczędzasz cenne paliwo).

Przy prędkości 300 km/h drążek do siebie i w górę. Po oderwaniu się od pasa natychmiast schowaj podwozie. Przy 450–500 km/h schowaj klapy. To tyle.

Nawigacja

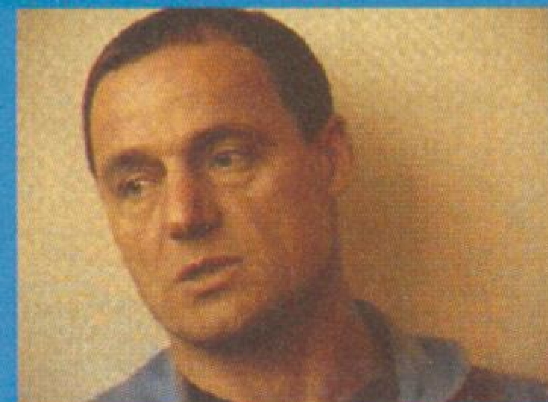
w czasie lotu nie jest wcale łatwa, chociażby z powodu braku na HUD-ie znaczka, pokazującego na skali kursu, gdzie znajduje się wybrany punkt nawigacyjny. Zamiast tego masz okrąg, który należy umieścić w centrum HUD-a.

Aby poprawnie lecieć, musisz przestawić się w podtryb MARSZ. Pokazuje on trasę na MFD. Na dole HUD-a masz podaną odległość od wybranego punktu (w km). Aby wrócić na lotnisko należy przestawić się w podtryb nawigacyjny BOZB (Wozwraszczanie). Na MFD zostanie wyświetlona droga do punktu na mapie, z którego należy rozpoczynać podejście do lądowania. Musisz się przyzwyczaić, że Su-27 może albo walczyć, albo nawigować – jego komputery nie potrafią robić

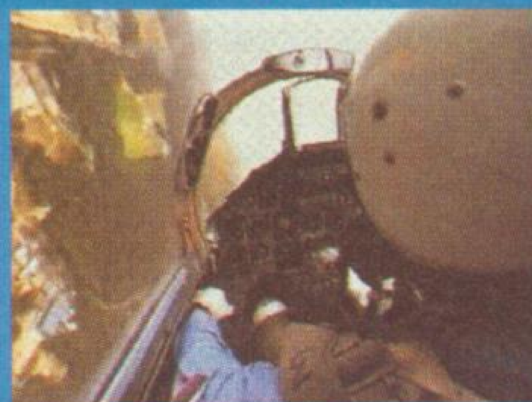
SU-27 FLANKER
SSI 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

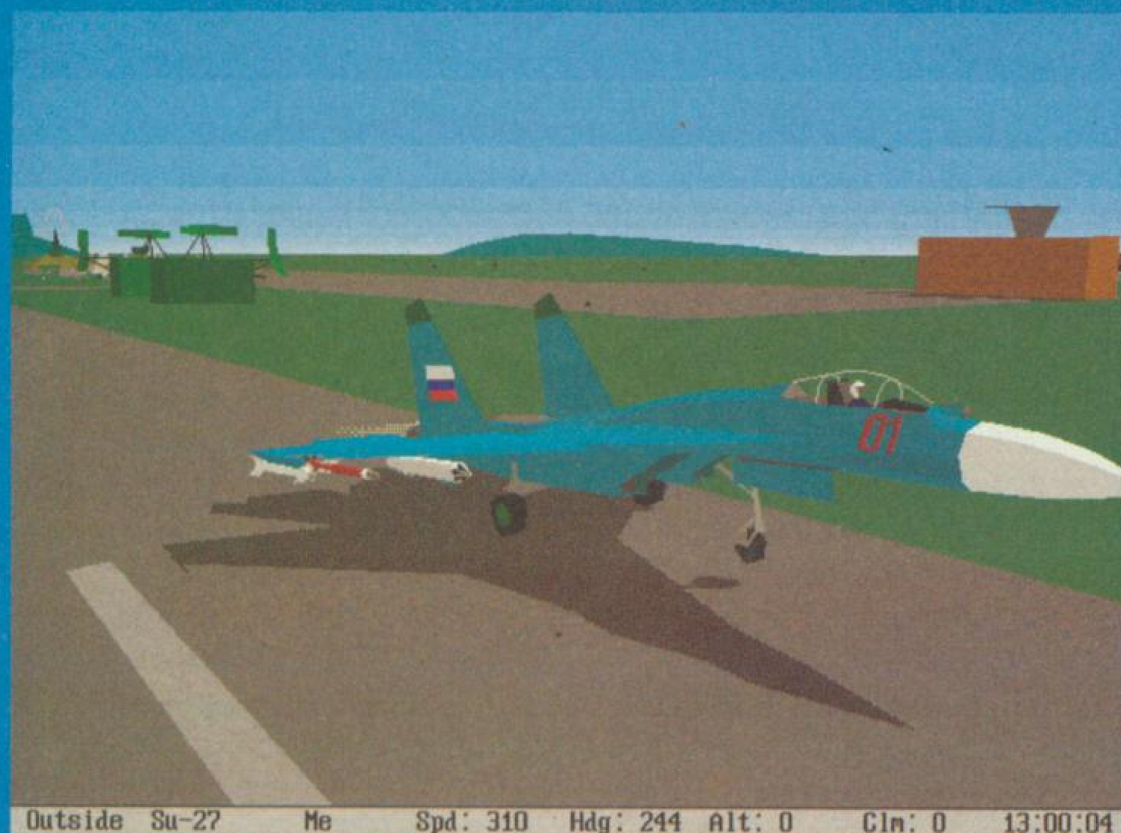
Grafika	70%
Dźwięk	80%
Grywalność	100%
Pomysł	85%
Ogółem	90%

Anatolij Kwoczur, słynny rosyjski oblatywacz, reklamował grę Su-27. Tak wygląda przed kamerą...



...a tak w akcji.





tych dwóch rzeczy jednocześnie. Ma też tylko jeden MFD.

Po dotarciu do ostatniego punktu nawigacyjnego przed lotniskiem samolot automatycznie włącza ILS.

Walka

W czasie walki powietrznej nie będziesz miał łatwego orzecha do zgryzienia. Instrukcja podaje, że aby namierzyć wybrany cel, należy wcisnąć Tab. Otóż to nie wystarcza. Należy trzymać klawisz wciśnięty tak długo, aż na MFD znajdą się dane celu i HUD pokaże jego znaczek. Wpadłbyś na to sam?

Jeśli na MFD i HUD pojawi się litera C (swój – ros.) oznacza to, że namierzony cel jest samolotem przyjaznym.

Walka na dużym dystansie jest banalna. Namierzasz gościa, czekasz na sygnał rakiety i ognia! Czasami trafisz, czasami nie...

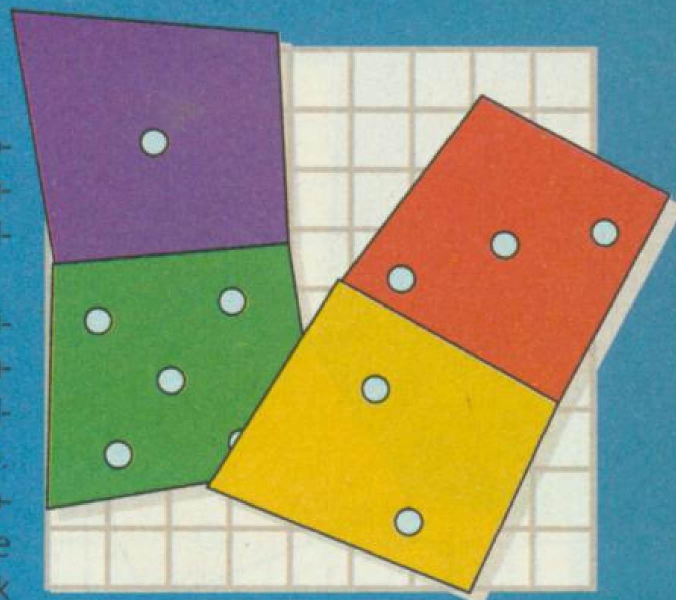
Bezpośrednia walka manewrowa z myśliwcami jest jeszcze dosyć prosta w wypadku starszych samolotów, np. MiG-23. Z MiG-29 lub F-16 przeprawa jest już cięższa, znaczona hektolitrami paliwa, w błyskawicznym tempie wysysanymi przez dopalacze.

Dzięki celownikowi nahełmowemu pilot Su-27 ma bardzo ułatwione zadanie, a pomagają mu jeszcze rakiety R-77 i R-73... Niech Sidewinder z AMRAAM się schowa i więcej nie pokazuje. Oto ostateczny triumf człowieka radzieckiego! Bierzesz pan takiego „efa szesnastego" na celownik, wciskasz Tab, a po namierzeniu odpalasz R-73. Po kilku sekundach masz problem z głowy.

Każdy pilot ma swój styl walki manewrowej. Su-27 pozwoli Ci rozwinąć swe umiejętności w tym zakresie. Albo zdasz egzamin, albo zginiesz. Wróg nie stosuje taryfy ulgowej dla kadetów.

By odpalić rakiety w trybie walki na krótkim dystansie, musisz utrzymać cel w środku HUD-a i nacisnąć Tab. Gdy radar namierzy cel, ognia! Na szczęście, dzięki celownikowi nahełmowemu nie musisz tak utrudniać sobie życia. Możesz wskazać radarowi wybrany cel w zasięgu widoczności.

Gdy masz już wroga na widelcu, R-77 lub R-73 załatwia sprawę. Działko możesz stosować tylko przeciw celom latającym, np. Il-76. Myśliwce prawie zawsze potrafią uciec z celownika. W czasie walki patrz często na wskaźnik paliwa: podczas lotu na dopalaczach zużywane jest ono błyskawicznie, trzy lub cztery nawet krótkie pojedynki i nie pozostaje już nic na powrót do domu.





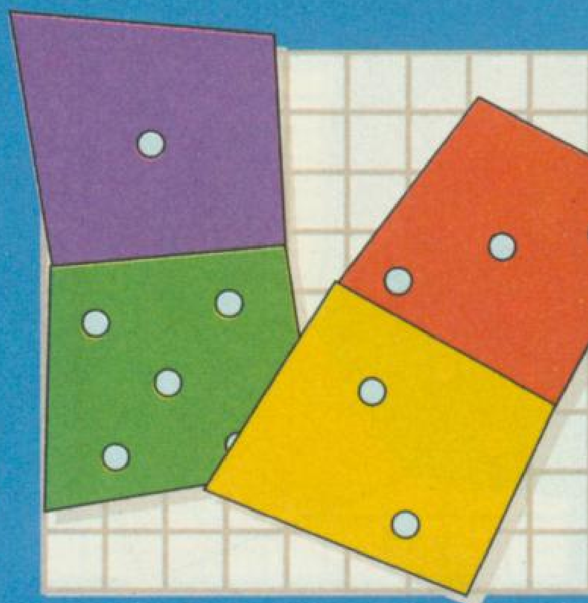
W czasie jednej z pierwszych misji zapędziłem się za MiG-iem za daleko i wracałem na jakichś smętnych oparach paliwa, na minimum ciągu. Nagle mój samolot zaczął się trząść. Właśnie zbierałem baty od MiG-23, który prał jak w kaczy kuper. Po kilkusekundowej serii dostałem rakietę i... sami rozumiecie. A jeśli chodzi o moje szczególne osiągnięcia, to już za drugim razem (za pierwszym ostro dałem ciała) w misji „Pilot-5" zestrzeliłem cztery MiG-29, z tego dwa w walce manewrowej, używając celownika nahełmowego. Dostałem przy tym R-73 (razy 1) od ukraińskiego Su-27. Nawet nie wiem, gdzie on był i co się z nim stało, że odpuścił. Po tym wszystkim wróciłem, a raczej uciekłem na dopalaczu do bazy. Znaczy, wróciłem....

Mogę powiedzieć, że klimat nocnej walki jest podobny do klimatu Dooma. Naprawdę walczysz o życie, naprawdę lądujesz na oparach paliwa z wrogiem na ogonie. Naprawdę chcesz wrócić i opowiedzieć wszystkim swój koszmar.

Ogólnie rzecz biorąc, będziesz tak zajęty namierzaniem jakiegoś klienta daleko przed Tobą, że o tym, iż ktoś dobiera Ci się do tyłka, nie dowiesz się w ogóle lub zauważysz w momencie, gdy dostaniesz serię albo rakietę, a wtedy jest za późno. Pierwsze, co musisz zrobić, jeśli odezwie się alarm rakietowy – odpalić flary i śmieci. Potem myśl co dalej, skąd nadchodzi niebezpieczeństwo. Możesz jednocześnie realizować skręt w wybranym kierunku, rozglądając się za wrogiem (jeśli podgrzał Cię wrogi samolot).

Ataki na cele naziemne i nawodne to oddzielny temat. Primo – look out for the SAM. Secundo – uważaj na AAA. Tertio – okręty w tej grze bynajmniej nie są bezbronne. Taki „Kirow" jak wali, to na całego. Z reguły dostaną Cię, chyba że najpierw użyjesz odpowiednich środków wyrazu ze sporego arsenału Suchoja.

Najważniejsze to skryte (niskie i szybkie) podejście. Potem w górę, namierzyć cele, FIRE! Teraz na dopalaczu spływasz jak najdalej. Pamiętaj, aby unikając SAM-ów (na pewno już lecą w Twoją stronę) podążać mniej więcej w jednym



kierunku. Nie wolno kręcić się w kółko, gdyż ONI mają więcej niż Ty rakiet, flar i szczęścia...

Przeciw obiektom nieruchomym dobry jest atak z lotu nurkowego i ostrzał rakietami nie kierowanymi. W ten sposób można załatwić nawet most. Bomby nie sprawdzają się, chyba że atakujesz również z lotu nurkowego. Bardzo trudno trafić z lotu horyzontalnego, gdyż cele są zwykle dosyć małe. Oczywiście, nie dotyczy to ataków na pasy startowe.

Podsumowując: misje stworzone przez autorów mają iście kosmiczny stopień trudności, nie spotykany w innych symulatorach. Na szczęście Su-27 (ale tylko Twój, nie dotyczy to przeciwników) wytrzymuje kilka trafień SAM-ami czy pociskami pow.–pow. Krótka seria z działka również niewiele mu robi.

Aby spaść, musiałbyś dostać całą dłuuugą serię z ZSU-23-4 albo oberwać pociskiem R-73 z nieprzyjacielskiego MiG-23. Również pojedyncze trafienie AMRAAM-em czy rakietą R-27 zbytnio Ci nie zaszkodzi. Czy to jest ten realizm, którym chwalą się autorzy?!

Lądowanie

można opanować już po kilku próbach. Najważniejsze, aby prędkość przyziemienia wynosiła 300–270 km/h. Należy też utrzymywać tuż nad pasem (poniżej 10 metrów) bardzo powolne obniżanie lotu – inaczej rozwalisz samolot. Oczywiście, każdy ma swój styl, ale najłatwiej zrobić to korzystając z ILS i zaczynając podejście od ostatniego punktu nawigacyjnego. Ja najpierw gwałtownie obniżam wysokość do jakichś 100 metrów, a potem operując hamulcem aerodynamicznym, ciągiem i sterami wysokości utrzymuję ten pułap do 3–4 kilometrów przed lotniskiem, stopniowo obniżając prędkość do 350 km/h. Potem wystawiam hamulec na stałe (oczywiście klapy od dawna są w pozycji „lądowanie") i hamuję do ok. 280–260 km/h. Z tą prędkością wykonuję przyziemienie. Gdy koła dotkną pasa natychmiast rozpoczynam hamowanie. I tak oto bezpiecznie ląduję na ziemi...

Wróg

Latasz w barwach Rosji. Oprócz rosyjskich występują też jednostki należące do Ukrainy, Turcji, USA lub bez sprecyzowanej narodowości. W misjach, które oferuje gra walczysz z siłami Ukrainy. Po obu stronach frontu sprzęt jest taki sam. W części misji występują patrolujące przestrzeń samoloty amerykańskie. Nie zaczepiaj ich, jeśli nie zaczepiają Ciebie. Ukraińskie Migi i tak dadzą Ci w d*.*. W powietrzu spotkasz myśliwce: MiG-23 i 29, ukraińskie lub rosyjskie, takie same Su-27, oraz tureckie i amerykańskie F-16 i F-15. Z samolotów szturmowych i bombowców możesz strzelać do Su-24, Su-25, MiG-27 i ciężkich bombowców Tu-95, Tu-142 i Tu-22m3. Oprócz tego, na celownik może się napatoczyć A-50 Mainstay, odpowiednik amerykańskiego E-3 Sentry, oraz towarowo-pasażerski Ił-76. Tylko myśliwce potrafią się odgryzać. Inne samoloty są wobec Twoich rakiet praktycznie bezbronne. Ale uważaj, podejście z działkiem do niektórych bombowców grozi kalectwem! Mają zainstalowane działka ogonowe.

Na ziemi znajdziesz wszystkie nowoczesne sowieckie systemy przeciwlotnicze: począwszy od Kub-a (SA-6 Gainful), przez Osa-AK (SA-8 Gecko), S-300 (SA-10 Grumble), Buk-a (SA-11 Gadfly), do SA-13 Gopher, Tor-a (SA-15 Gauntlet) i najnowocześniejszego

Argumenta w dyskusji

Rakiety powietrze–powietrze:

R-73 – pocisk krótkiego zasięgu, naprowadzany na podczerwień. Zasięg 40 km – taką wartość podają Rosjanie, ale będziesz mógł namierzyć cel z kilku kilometrów. Głowica współpracuje z nahełmowym systemem naprowadzania.

R-27 – pocisk średniego zasięgu, ma półaktywną radarową głowicę (wersja R i RE) lub bierną na podczerwień (wersja T i TE) głowicę radarową. Wersje E mają zasięg zwiększony do 120–130 km. Normalnie – 70–80 km.

R-77 – najnowocześniejszy pocisk średniego zasięgu. Naprowadzany częściowo falami radiowymi. Później uruchamia własny monoimpulsowy radar dopplerowski i precyzyjnie zmierza do celu. Rewelacja! Zasięg 150 km.

Rakiety powietrze–ziemia:

Kh-29 (AS-14 Kedge) – standardowy pocisk stosowany przeciw bunkrom, mostom, a nawet okrętom i wynurzonym okrętom podwodnym. Naprowadzanie telewizyjne (T) lub laserem (L).

Kh-31P (AS-12 Kegler) – pocisk antyradarowy o dużym zasięgu (do 100 km).

Kh-31A (AS-12 Kegler) – przeciwokrętowy pocisk naprowadzany radarowo (aktywnie). Zasięg do 60 km.

Kh-35 (AS-17 Krypton) – pocisk przeciwokrętowy, duża (140 kg) głowica. Zasięg 130 km.

Rakiety nie kierowane – S-8, S-13 i S-25 zabierane w zasobnikach lub pojedynczo (S-25). Do celów każdego typu. Baaardzo dobre.

Bomby:

FAB-250 – klasyczna, wolno opadająca bomba burząca.

FAB-500 – półtonówka, ciężki kaliber.

OFAB-250 – bomba odłamkowa, stosowana przeciwko żywym celom oraz celom lekko opancerzonym.

PB-250 – jak wyżej, tyle że ma spadochron hamujący. Do bombardowania w czasie niskiego (100–300 metrów) i szybkiego (500–1000 km/h) ataku.

ZAB-500 – bomba zapalająca. Stosowana przeciwko żywym celom, zakładom przemysłowym oraz stacjom kolejowym.

RBK-500 – przeciwpancerna bomba kasetowa. Zawiera bombki 25 kg.

KMGU – zasobnik zawierający wiele małych ładunków, np. min przeciwpiechotnych. Używany podczas lotu na małej wysokości (50–150 m), z dużą prędkością (powyżej 500 km/h).

KAB-500 – pięćsetkilogramowa bomba szybująca. Naprowadzana telewizyjnie. Do zrzutu z wysokości ponad 500 m, przy locie z prędkością powyżej 550 km/h.


Do boju, start!


Wujek MiG ma kłopoty...


TERAZ to ma kłopoty...


Hasta la vista... baby!



zestawu rakietowo–artyleryjskiego Tunguska (SA-19 Grison).

Jako artyleria występuje również szeroko znany zestaw ZSU-23-4 Shilka. Jak widzisz, życie wcale nie stało się prostsze, a wręcz odwrotnie – wobec TAKIEGO przeciwnika powrót do domu w jednym kawałku to oznaka nieprawdopodobnego wręcz fartu lub tchórzostwa...

Oprócz tego na morzu czyhają wrogie jednostki, wymienię tylko najgroźniejsze – krążowniki klasy Grozny, Moskwa, Sława i niszczyciele klasy Udałoj...

Edytor misji

Cały program tak naprawdę jest edytorem, do którego „dorobiono" symulator. To bardzo elastyczny system. Ograniczeń niemal nie ma, tyle tylko, że im więcej obiektów obsługuje komputer, tym wolniej działa symulator. Nie można więc przesadzać.

Środowisko Windows (95 i nie tylko) jest bardzo przyjazne, wobec czego pracę z edytorem opanowuje się błyskawicznie. Edytor jest dobrze przemyślany i jego obsługa nie sprawia kłopotów. Jak już wspomniałem, moją przygodę z mapą i myszką zacząłem od „drobnej" korekty niektórych misji ułożonych przez autorów. Usunąłem część wyrzutni SAM i AAA. Potem zacząłem konstruować własne misje od podstaw.

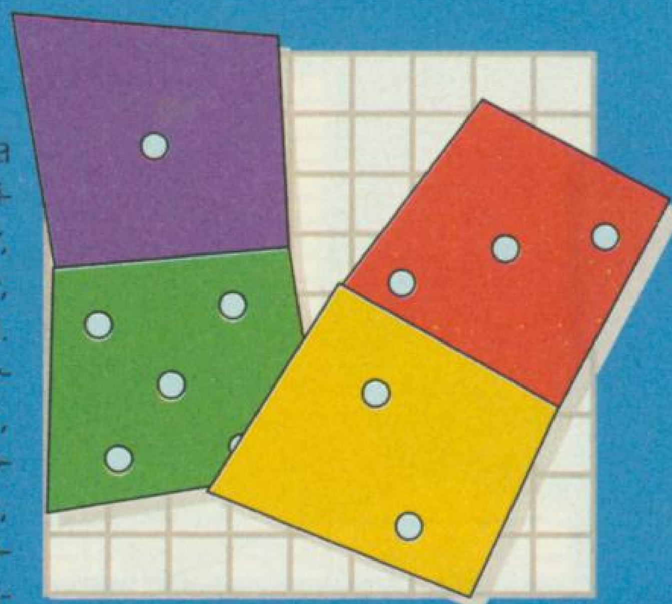
Robię to tak. Najpierw umieszczam na mapie samoloty (wrogie i przyjazne), wyznaczam im cele i dokładam do tego siły naziemne (nie za dużo). Na końcu dorabiam Briefing.



W czasie edycji obiektów bardzo pomagają paski narzędzi w lewym górnym rogu okna edytora. Jeśli zapamiętasz, co oznaczają, szybciej będziesz obsługiwał edytor.

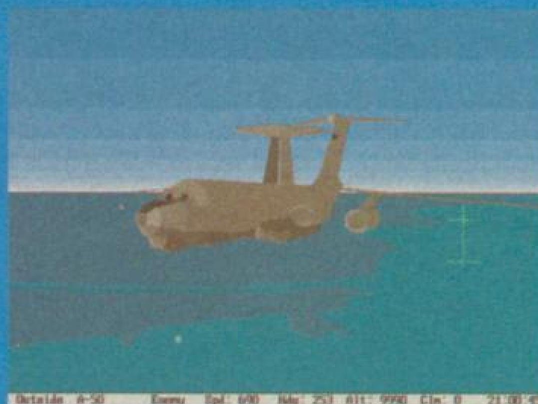
Ograniczeniem dla edytora jest tylko wyobraźnia gracza i jego chęć ułożenia ciekawej misji. Program sam nie generuje misji. Wszystko musi być wcześniej przemyślane i zapisane na dysku. Niestety, znalazłem jeden błąd (?). W instrukcji podana jest kombinacja klawiszy, pozwalająca obejrzeć trójwymiarowy obraz wybranego obiektu. Niestety, u mnie nie działa...

Podsumowanie

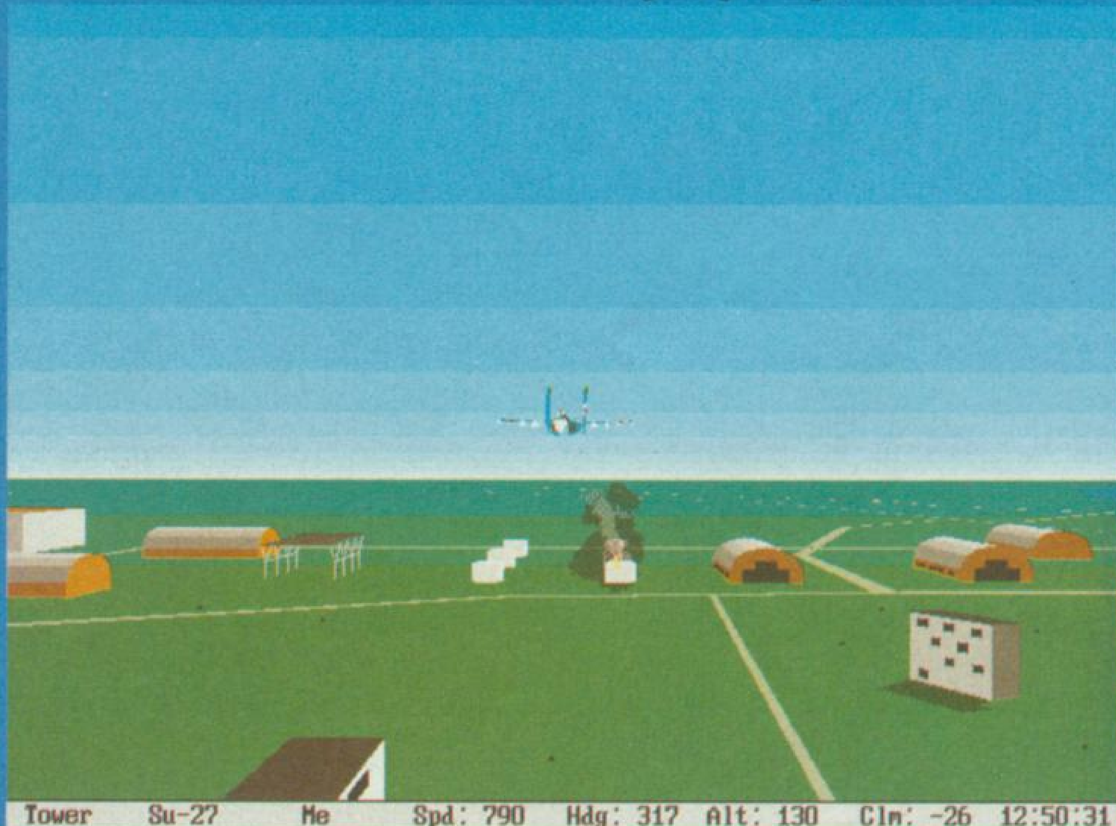


Jeśli ktoś powie, że to prosta gra – znaczy, że jej w ogóle nie widział. Stopień trudności kolosalny, nawet ja (skromniacha ze mnie, nie?) nie latam długo nad frontem.

Atmosfera towarzysząca samemu lotowi i walce jest genialna, uzbrojenie, awionika, starty, lądowania są w 100% realistyczne, model lotu też na bardzo wysokim poziomie. Niby wszystko super, ale jednego brakuje. Nie znalazłem tego w żadnym symulatorze lotu, oprócz gier z rodziny Falcon 3.0. Miałem tam swój dywizjon, swoich lepszych lub gorszych pilotów, z jednymi lubiłem latać, z innymi nie. W czasie lotów na MiG-29 jako mój skrzydłowy obowiązkowo latał porucznik Chilikin – drugi po mnie As nad Asy. Niestety, w końcu zginął... nie znalazłem już drugiego tak dobrego. Tego brak w grze Su-27 Flanker.



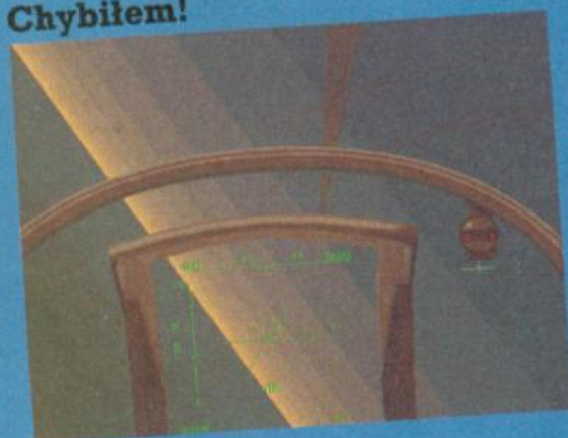
Pojedyncze misje (ale nie wojna) są niby bliższe realiom obecnego świata, ale nie pozwalają tak dobrze wczuć się w rolę. W Falconie choćby jeden dzień ze zmarnowanymi misjami prowadził do poważnych zwycięstw lądowych przeciwnika. Tutaj.... zaliczysz, to dobrze, zostaniesz zestrzelony, też dobrze, zagrasz jeszcze raz. W Su-27 istnieje superklimat samej walki, strzelania, zmagania się z takimi jak Ty, lub lepszymi od Ciebie, ale brak tej całej wojennej otoczki.



Wiktor Kozłowski

Dystrybucja: Digital Multimedia Group,
ul. Grzybowska 39,
00-855 Warszawa,
tel. 620 82 99, 24 03 14.
Cena: 165 zł.

Chybiłem!



Ostatni R-77 dokonał dzieła.

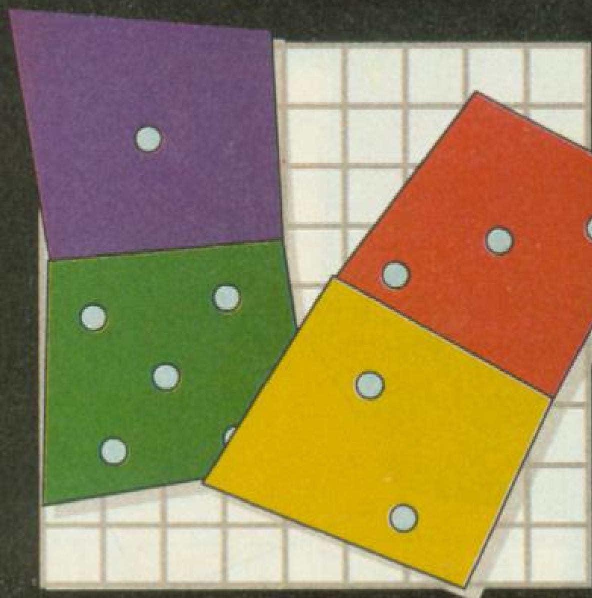


Rozpoczynam podejście.



Nareszcie stoję!





D-Day: America Invades jest kontynuatorką serii V for Victory, choć już nie występuje pod tym tytułem. Firma Avalon Hill zastąpiła Three Sixty i wyprodukowała grę pod szyldem World at War. Inna nazwa nie pociągnęła jednak za sobą rewolucyjnych zmian w wyglądzie gry, choć pojawiło się trochę nowości.

Podtytuł America Invades jest usprawiedliwiony faktem, iż gra nie obejmuje całości operacji w Normandii, a jedynie lądowanie wojsk USA na plażach Omaha i Utah oraz desant spadochronowy. Pokrywa się zatem w pewnej mierze z pierwszą częścią V4V – Utah Beach.

Rys historyczny

Nie jest moim celem powielanie prac historyków, a zatem tylko tytułem przypomnienia podaję, iż 6 czerwca 1944 r. alianci, poprzedzani przez 16 tys. amerykańskich spadochroniarzy, wysadzili na plażach Normandii desant – 176 tys. żołnierzy, wspieranych przez 10 tys. samolotów i 600 okrętów wojennych.

Niemcy nie byli dobrze przygotowani do obrony. Przede wszystkim spodziewali się ataku w rejonie Pas de Calais, a więc kilkaset kilometrów dalej. Umocnienia Wału Atlantyckiego nie były ukończone, a broniące wybrzeża dywizje miały niewielką wartość bojową. Dużą część żołnierzy stanowili np. Gruzini, Czesi czy Polacy ze Śląska. Wypróbowane dywizje pancerne znajdowały się zbyt daleko, aby móc od razu interweniować. Bezsilność Niemców dobrze obrazuje meldunek jednego z dowódców pułku do sztabu dywizji:

„Nieprzyjaciel zainstalował się na dachu mojego bunkra i wzywa mnie do kapitulacji. Co mam robić?"

Lądowanie wojsk amerykańskich na plaży Utah przebiegało bez większych zgrzytów, ponieważ Niemcy zajęci byli chaotycznymi walkami ze zrzutami spadochroniarzy. Duże trudności zanotowano natomiast na odcinku Omaha, gdzie twardy opór stawiała jedna z nielicznych wartościowych jednostek w tym rejonie – 352 dywizja piechoty.

Dopiero sukcesy na plaży Utah oraz działania Brytyjczyków, wysadzających desant nieco bardziej na wschód, wyjaśniły sytuację. Ale nie uprzedzajmy faktów. Twoje działania dopiero się rozpoczynają...

Zanim przystąpisz do morderczych zmagań, wcielasz się w postać niemieckiego lub amerykańskiego dowódcy, po czym wybierasz scenariusz. Możesz zmieniać w nim niektóre parametry, np. pogodę, aktywność lotnictwa czy rodzaj rozpoznania. Wedle uznania dodajesz także pewne elementy, np. oddziały, które faktycznie nie zostały użyte, choć mogły wziąć udział w walce. Nie musisz zatem trzymać się ściśle ram historycznych, choć stanowią one zawsze punkt wyjścia.

W grze dowodzisz wszystkimi oddziałami, wydając rozkazy każdemu z osobna. A jest ich niemało – seria V4V słynie z realnego odwzorowania pola bitwy. Wszystkie jednostki są charakteryzowane za pomocą kilku współczynników (opisanych w tabeli), które zmieniają się w zależności od sytuacji.

Rozkazy

Przemarsz strategiczny odbywa się szybko – jest to normalny ruch oddziału w kolumnie marszowej. Brakuje jednak ubezpieczeń i z tego powodu jesteś narażony na niespodziewane ataki. Przemarsz taktyczny jest wolniejszy i bardziej męczący, ale bezpieczniejszy – zastosuj go w strefie frontowej i w miejscach, gdzie Twój oddział przechodzi przez pole objęte kontrolą wroga. Opcja „Automove" nie ma właściwie znaczenia, bowiem i tak wszystkie ruchy są programowane przez komputer.

Możesz wybrać trzy sposoby natarcia: lekkie uderzenie (właściwie rozpoznanie bojem), normalny atak i natarcie „za wszelką cenę". Każdy rodzaj pociąga za sobą różny stopień zmęczenia i dezorganizacji oddziału, w zależności od stopnia zaangażowania. Po skutecznym ataku Twój oddział zajmuje opuszczone przez przeciwnika pole. Niekiedy jednak ze względów taktycznych lepiej, aby atakujący pozostali na swoim miejscu. Służy do tego opcja „No Advance", którą wybierasz przed atakiem.

Bronić się można również na trzy sposoby: stosując obronę opóźniającą (oddział po krótkiej walce wycofuje się praktycznie bez strat), normalne ustawienie defensywne lub obronę „do ostatniego naboju". Każdy z tych sposobów jest odpowiedni dla różnych sytuacji, ale tego chyba nie trzeba wyjaśniać.

Ponadto wszystkie oddziały mają możliwość wykonywania umocnień polowych. Saperzy wznoszą wytrzymalsze fortyfikacje, natomiast reszta wojsk po prostu okopuje się. Podnosi to skuteczność obrony nawet kilkakrotnie. Istnieją jednak tereny (np. bagna), gdzie budowa umocnień nie jest

„DECYDUJĄCE BĘDĄ PIERWSZE 24 GODZINY. JEŚLI W TYM CZASIE NIE ZDOŁAMY ODEPRZEĆ ANGLIKÓW I AMERYKANÓW I WRZUCIĆ ICH DO MORZA, Z CAŁĄ PEWNOŚCIĄ PRZEGRAMY."

FELDMARSZAŁEK ERWIN ROMMEL, DOWÓDCA SIŁ NIEMIECKICH W PŁN. FRANCJI.

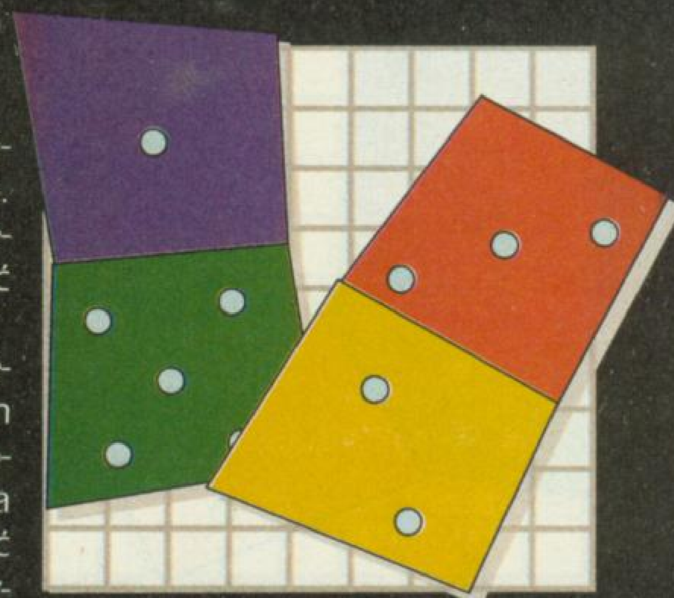












możliwa. Na jednym heksie może się okopać kilka oddziałów na raz. Pamiętaj, aby po wykonaniu umocnień wyłączyć opcję „dig in" – nie jest wyłączana automatycznie, a powoduje zmęczenie wojsk. Umocnienia nie mają niestety charakteru stałego – heks musi być ciągle obsadzony, na szczęście oddziały mogą się zmieniać.

Prognoza ataku

Podczas planowania ataku kluczową sprawą, pozwalającą realnie ocenić szanse powodzenia, jest uzyskanie odpowiednich współczynników. Informują one o przewadze, jaką masz nad broniącymi się wojskami. Wynik ten jest kombinacją siły jednostek lądowych, wsparcia artylerii i lotnictwa (jeśli takowego udzielasz), a także takich czynników jak: rodzaj terenu, jakość jednostek, wsparcie czołgów lub saperów. Nawet osoba dowódcy ma znaczenie. Uzyskany wynik można różnie odczytywać, pamiętając jednak, że to tylko przewidywanie, nie uwzględniające np. wsparcia nieprzyjacielskiej artylerii. Wynik końcowy może być znacznie zaniżony.

Z doświadczenia mogę powiedzieć, iż atak przy planowanym wyniku 5–6 ma już szanse powodzenia. Wynik 7–9 jest dobry, a powyżej 11–12 może oznaczać eliminację wrogiej jednostki. Wysoki wynik oznacza również mniejsze straty atakującego. Przestrzegam jednak – tych rad nie należy traktować schematycznie. Udany atak można wykonać już przy wyniku 3–4, natomiast bywa tak, że planowany wynik wynosi 15, natomiast rzeczywisty – 3,5. Atak może też być w ostatniej chwili pokrzyżowany przez ostrzał artylerii, co dezorganizuje przygotowaną do natarcia jednostkę.

Użycie oddziału na niewłaściwym terenie (np. atak czołgów przez rzekę) bądź jego dezorganizacja (nawet mimo dużej siły) mogą obniżać szanse ataku i powodować niepotrzebne zagrożenie.



SZARA CO-DZIEN-NOŚĆ NOR-MANDZ-KICH PLAŻ



Artyleria, wsparcie okrętów

Artyleria opisywana jest za pomocą innych niż pozostałe jednostki parametrów – liczy się zasięg dział, siła ognia (także zaporowego) oraz stopień gotowości. Po zajęciu nowego stanowiska artyleria potrzebuje z reguły jednej tury na uzyskanie pełnej gotowości. Wsparcie ogniowe artylerii znacznie podnosi szanse ataku (obrony), a samodzielne akcje mogą zadać przeciwnikowi duże straty.

Pamiętaj jednak o zmniejszaniu się celności w miarę zmęczenia żołnierzy oraz o obniżonej efektywności podczas akcji nocnych.

Rola okrętów sprowadza się również do ostrzału artyleryjskiego z dział okrętowych i, jak łatwo się domyślić, korzystają z nich wyłącznie Amerykanie. Ostrzał z okrętów ma większą moc niż zwykła artyleria, ale musisz pamiętać o ograniczonych zapasach amunicji.



Lotnictwo

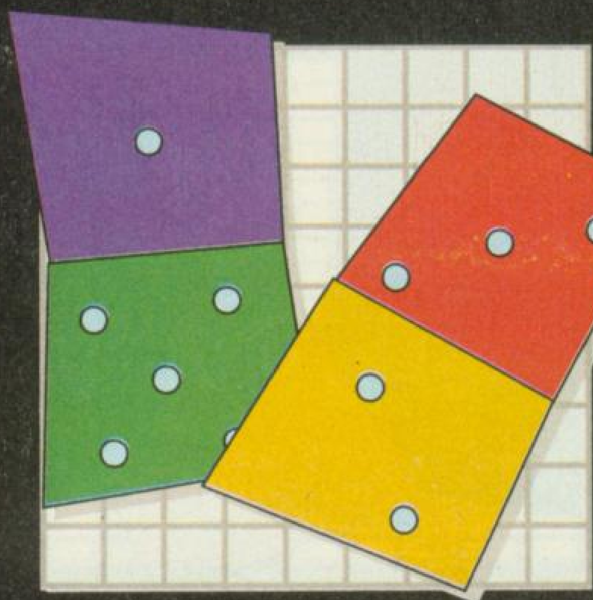
W serii V4V występowały tylko myśliwce i bombowce – w grze D-day dodano jeszcze lotnictwo transportowe (zaopatrujące odcięte jednostki) i rozpoznawcze (wykorzystywane głównie przy opcji ograniczonego rozpoznania, tzn. gdy musisz troszczyć się o nie sam). Wprowadzono także nazwy eskadr z zaznaczonym stanem samolotów. Rozpoznanie mogą też prowadzić samoloty myśliwskie i bombowe (te ostatnie niekiedy spełniają również funkcję transportową). Eskadra myśliwska może zostać użyta dwa razy w ciągu dnia, pozostałe rodzaje samolotów – tylko raz. Rezultat nalotu może zostać znacznie osłabiony przez ogień artylerii plot, która w dodatku powoduje obniżenie siły eskadry (strącając samoloty).

Zaopatrzenie

Nie doceniany często w grach strategicznych problem zaopatrzenia wojsk w grze D-Day stanowi ważny element. Od jakości zaopatrzenia zależy bowiem siła każdego oddziału. Wszystkie jednostki otrzymują zaopatrzenie ze sztabów, którym są podporządkowane. Przydział dla poszczególnych sztabów następuje o świcie. Możliwe są cztery poziomy: minimalny, obronny, normalny i ofensywny. Poziomy zaopatrzenia są determinowane przez parametry podległych oddziałów. Ważną rolę pełnią również trasy zaopatrzeniowe. Jednostka mająca długą i skomplikowaną trasę będzie bardzo słaba, niezależnie od poziomu zaopatrzenia sztabu. Konieczna jest zatem troska o właściwe usytuowanie sztabu, aby każdy oddział otrzymywał dostateczny przydział zaopatrzenia.

Oprawa

Grafika SVGA była jednym z poważnych atutów serii V4V, niezależnie od doskonałości strategii.



D-Day zachowuje ten przymiot, dziś już nie będący taką atrakcją. Zrezygnowano jednak z tradycji V4V umieszczania na obrazku tytułowym sylwetek przeciwników. Zamiast tego mamy średniej jakości rysunek ponurego obywatela z niedbale nasadzonym na głowę hełmem. Gdzież mu do dziarskich, uśmiechniętych amerykańskich chłopców, jakich znamy z plakatów wojennych! Lipa... Natomiast grafika w grze jak zwykle na najwyższym poziomie. Zamiast oznaczeń rysunkowych jednostek możesz wprowadzić symbole taktyczne, niestety tylko amerykańskie.

Oprawa muzyczna w grze strategicznej nie jest najważniejsza, ale dobrze jeśli jest przyjemna, jak właśnie w D-Day. Eleganckie odgłosy walk, eksplozji, fragmenty hymnów narodowych – wystarczają w zupełności, aby doprawić krwiste mięso czystej strategii wojennej. Pliki dźwiękowe zapisano w formacie .wav i jeśli to kogoś bawi może ich użyć np. w Windows (przedni efekt dają pierwsze takty „Deutschland, Deutschland...").

Misje

Ogólnie rzecz biorąc, alianci dysponują przewagą na tyle wysoką, że nie trzeba specjalnej finezji, aby pomyślnie zakończyć misję. Postaraj się pobić Niemców szybciej niż to działo się w rzeczywistości i nie popełnić błędów, na jakie pozwoliło sobie alianckie dowództwo. Konsekwentny atak i wykorzystanie wsparcia samolotów i okrętów stanowi klucz do sukcesu.

Niemcy znajdują się w dużo gorszym położeniu. Przede wszystkim, szczupłość sił pozwala im tylko na obronę. Ponadto jeszcze nieustanny ostrzał i ataki lotnicze... A jednak możesz pokusić się o zmianę historii. Amies muszą wrócić wpław do Anglii.

Bradley's Nightmare

Pierwsza misja jest trudniejsza dla aliantów. Przede wszystkim, nie daj się okrążyć i trzymaj mocno Balleroy. W miarę przybywania sił spróbuj odepchnąć Niemców od miasta.

Dla Niemców kluczem do sukcesu są pierwsze tury. Trzeba zamknąć w okrążeniu maksymalnie dużą liczbę Amerykanów i od razu uderzyć na Balleroy. Jeśli to się nie uda, umocnij się pod miastem i likwiduj okrążone wojska. To powinno wystarczyć.

SS Counterattack

Dowodząc stroną amerykańską nie musisz się specjalnie wysilać – miasto Carentan obroni się samo. Postaraj się natomiast utrzymać Auville – to jedyny słabszy punkt.

Droga esesmanów z dywizji Gotz von Berlichingen nie jest łatwa. Mimo szumnej zapowiedzi kontrataku prawdopodobnie nie uda Ci się zdobyć miasta Carentan. Wykorzystaj natomiast stojącą na prawym skrzydle 276 Dywizję Piechoty i zajmij Auville. Potem przerzuć ją pod Carentan i próbuj szczęścia.

St. Lo

Przewaga Amerykanów jest bezsprzeczna – należy tylko ją wykorzystać. Obrona niemiecka jest zbyt słaba, aby długo wytrzymać. Niemcy muszą się skupić na obronie kluczowych pozycji. Najlepsze wydaje się przygotowanie kilku pozycji obronnych i powolny odwrót.

Operation Cobra

Ta operacja uznawana jest za jeden z ważniejszych momentów w bitwie normandzkiej. Od końca czerwca na froncie panował całkowity zastój: drobne sukcesy alianci okupowali wysokimi stratami. Żołnierze zaczęli wierzyć, że „ta piep*.* wojna może trwać i dziesięć lat". Tymczasem pod koniec lipca Amerykanom udało się osiągnąć duży sukces. Na południe od St. Lo rozbili zupełnie niemiecką obronę, niszcząc wiele oddziałów i zajmując spory obszar. Stało się tak za sprawą niszczycielskich nalotów i ostrzału artyleryjskiego. To samo może wykonać strona amerykańska w grze. Zniszcz dzięki bombardowaniu Panzer Lehr i atakuj na wschód, starając się okrążyć Niemców. Mogą oni próbować ocalić Lehr, a jeśli im się nie uda – zbudować z innych dywizji silny front na prawym skrzydle. W przeciwnym wypadku grozi im okrążenie oraz utrata Periers i Lessay.

Utah Beach

Amerykanie od początku powinni konsekwentnie dążyć do połączenia z plażą Omaha oraz nacierać na Cherbourg. Warto również uderzyć na Periers – daje to głęboką lukę w obronie niemieckiej. Niemcy powinni siłami pułków spadochronowych zablokować połączenie z plażą Omaha. Reszta oddziałów musi powstrzymać ataki na Cherbourg, a także na wschód (proponuję 91 dywizję). Posiłki nadejdą wkrótce.

Omaha Beach

Tym razem Amerykanie z plaży Omaha starają się połączyć z odcinkiem Utah. Niemcy są tu nieco silniejsi, ale nie powinni za bardzo przeszkadzać. Prowadząc jednocześnie atak na południe, Amerykanie rozciągną i osłabią obronę niemiecką. Niemcy nie mają dużych możliwości manewru – ich działania siłą rzeczy muszą ograniczyć się do powstrzymywania ataku amerykańskiego. Spadochroniarze i desant na plaży Utah zachowują się biernie, nie trzeba zatem kierować tam dodatkowych sił.

America Invades

Jest to największy scenariusz, obejmujący wszystkie dotychczas przedstawione. Znajdują tu więc zastosowanie poprzednie wskazówki, uzupełnione o kilka ogólnych uwag. Dla strony amerykańskiej najważniejsze jest połączenie obydwu rejonów desantowania i rozwijanie ataku na południe. Warto także postarać się o odizolowanie Cherbourga. Ze względu na znaczne posiłki i olbrzymie wsparcie ze strony lotnictwa i okrętów przychodzi to raczej bez trudu. Strategia niemiecka sprowadza się najczęściej do łatania dziur w linii frontu i opóźniania postępów wojsk amerykańskich. Nawet dość silne dywizje pancerne SS nie mają szans na odegranie większej roli, gdyż muszą podtrzymywać rozpadającą się obronę. Może jednak uda Ci się doprowadzić do kontrnatarcia... W rzeczywistości Niemcom raz nadarzyła się taka okazja.

Wszystkim proponuję jednak wariant ambitniejszy – użycie opcji „Rommel Plan" (podczas programowania scenariusza). Marszałek Rommel sugerował ustawienie dywizji pancernych bliżej wybrzeża tak, aby w razie inwazji mogły one jeszcze tego samego dnia zaatakować aliantów. Spory kompetencyjne w dowództwie niemieckim zniweczyły jednak jego zamysły. Jednak Ty możesz ten plan zrealizować. Dla gracza do-





Panel kontrolny



1. Ekran główny.
2. Naliczanie punktów zwycięstwa.
3. Kalendarz i przewidywane posiłki.
4. Mapa terenu z możliwością obserwowania wybranych oddziałów.
5. Wsparcie lotnicze.
6. Podporządkowanie oddziałów i podgląd zaopatrzenia sztabów.
7. Wyznaczenie dowództwa spełniającego najważniejszą rolę – wiąże się to z modyfikacjami podczas ataku.
8. Podgląd rodzaju, zużycia, zaopatrzenia i podporządkowania jednostek.
9. Struktura armii.
10. Pogoda.
11. Mapa fizyczna.
12. Mapa pomocnicza.
13. Obliczanie współczynników ataku i obrony.
14. Najważniejsze punkty w danym scenariuszu.
15. Przesuwanie ekranu.
16. Informacja o stronie zwyciężającej.
17. Numer tury.
18. Godzina.
19. Faza tury.
20. Nazwa oddziału i jego dowództwo.
21. Odległość od dowództwa i otrzymywane zaopatrzenie.
22. Oddziały znajdujące się na danym heksie.
23. Rozkazy: przemarsz, atak, obrona, uzupełnienia, budowa umocnień, ostrzał (tylko dla artylerii), anulowanie rozkazu.
24. Charakterystyka oddziału: siła w ataku, obronie, jakość wojska, wyposażenie w broń pancerną i przeciwpancerną, dezorganizacja i zmęczenie. Liczby w nawiasach – normalny poziom.

wodzącego Amerykanami oznacza to ciekawsze starcie i konieczność rozsądnego dysponowania swoimi siłami (z którymi przy innych typach rozgrywki nie trzeba się liczyć). Strona przeciwna uzyskuje wreszcie możliwość nawiązania równorzędnej walki i w pełni może rozwinąć swój kunszt dowódczy.

Na lepsze

W stosunku do serii V4V wprowadzono kilka zmian – niekiedy kosmetycznych, niekiedy gruntownych. Program z pewnością zyskał na autentyczności przez wprowadzenie nowych rodzajów samolotów. Pojawiły się również sztaby niższego rzędu, np. dowództwa pułków, co znacznie upraszcza sprawy zaopatrzenia. Autorzy zdecydowali się także na wprowadzenie „okienkowego" redagowania niektórych funkcji i dodanie nowych, np. schematu podporządkowania jednostek – przydatnego podczas ustalania poziomu zaopatrzenia i zmiany podporządkowania.

Na gorsze

World at War nie uniknął również błędów, co jest tym smutniejsze, że części z nich nie było w serii V4V. Przede wszystkim zrezygnowano z heksowego zliczania parametrów jednostek. Siła grupowa oddziałów stojących na jednym heksie jest niekiedy niższa, niż wynikałoby to z prostego dodawania. Heksowe zliczanie pozwalało także szybciej sprawdzić siłę atakujących czy broniących się oddziałów. Na niekorzyść zmieniło się również ustalanie poziomu zaopatrzenia i podporządkowywanie jednostek. Sam sposób nie zmienił się, ale obie czynności rozsunięto w czasie. Podporządkowanie można przeprowadzić na początku fazy nocnej, poziom zaopatrzenia ustalasz o świcie. W ten sposób podporządkowanie oddziałów trzeba planować „w ciemno", nie wiedząc, czy następnego dnia wystarczy zaopatrzenia dla nowej jednostki.

Czas przejść do oskarżeń najcięższego kalibru. Chodzi mianowicie o zmianę interfejsu, a dokładniej – o nowe zasady programowania ruchu i ataku oddziałów. Komputer usłużnie wymyśli za nas marszrutę jednostki, ale jego koncept pozostawia wiele do życzenia. Niekiedy prosta droga jest dla niego nie do przyjęcia i trzeba czasem zmarnować nawet trzy ruchy, aby dostać się w planowane miejsce. Komputer odmawia wszelkich prób samodzielnego programowania przemarszu – dziwne jest zatem pozostawienie opcji „Auto Movement".

Zdarzają się również drobne wpadki merytoryczne (błędne oznaczenia oddziałów np. 795 Georg. Btl. zamiast IV (Ost.)/739 Inf. Rgt.), ale za dużych pretensji o to mieć nie można, gdyż takie błędy powiela znaczna część historyków.

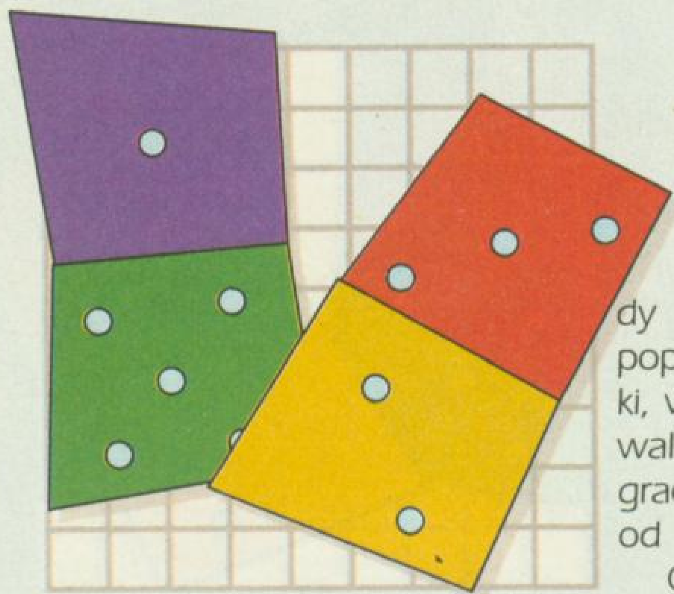
Posumowując – D-Day: America Invades to kawał porządnej strategii wojennnej i z czystym sumieniem można ten program polecić amatorom tego typu łamigłówek. Moje sumienie jednak cierpi, gdy mam zarekomendować grę starym wyjadaczom serii V4V – zmiany in plus są pożyteczne, ale zmiany in minus mogą zrazić.

SS – Gruppenfuhrer & Lt. General Piotr Lewandowski

Dystrybucja: Mirage Software, ul. Gen. Abrahama 4, 03-982 Warszawa, tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777

D-DAY: AMERICA INVADES
Avalon Hill/ Atomic Games 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	60%
Grywalność	90%
Pomysł	50%
Ogółem	80%



STEEL PANTHERS

Firma SSI znana jest z produkcji gier strategicznych. Jedno z jej najnowszych dzieł, gra Steel Panthers, oferuje całkiem niezłe możliwości zabawy. Choć w scenariuszu nietrudno dopatrzyć się pewnych związków z Panzer General, ogólne wrażenie przywodzi na myśl raczej innego „generała" – doskonałego, czyli grę Perfect General.

Kampanie i scenariusze

Gra koncentruje się na siłach lądowych, choć możemy otrzymać wsparcie powietrzne lub morskie (ostrzał).

Do dyspozycji mamy znaczną liczbę scenariuszy i mniejszą – kampanii. Walki możemy toczyć nie tylko w europejskim teatrze działań, ale także na obszarze Pacyfiku. Możemy wywołać nawet III wojnę światową – kampanię, w której jednostki amerykańskie i niemieckie wspólnie atakują ZSRR!

Stosunkowo niewielka liczba kampanii jest kompensowana przez opcję Long Campaign. Komputer losowo generuje wtedy szereg scenariuszy. Wyniki poprzednich wpływają na warunki, w jakich odbędą się następne walki. Można w ten sposób rozegrać wiele znacznie różniących się od siebie kampanii.

Gra ma też bardzo wygodny w obsłudze edytor scenariuszy. Na uwagę zasługuje wielość narodowości, mogących uczestniczyć w grze: Stany Zjednoczone (siły lądowe i piechota morska), Wielka Brytania, Francja, Niemcy, Włochy, ZSRR, Japonia, Polska, Chiny, Bułgaria, Rumunia, Finlandia, Grecja i Jugosławia.

Wszystkie elementy gry może, na nasze żądanie, losowo wygenerować komputer. Tworzy on nową mapę terenu, wybiera jednostki uczestniczące w zabawie (po wskazaniu narodowości stron konfliktu) oraz rozstawia oddziały na polu walki. Możemy też samodzielnie stworzyć misję od podstaw.

Jednostki

Skala prowadzonych działań jest niewielka. Dysponujemy tylko ograniczoną liczbą jednostek (24). Oddziały są małe – plutony piechoty, pojedyncze wozy bojowe, można nawet nabyć jednego snajpera! Upraszcza to grę i ułatwia orientację na polu bitwy.

Na początku kupujemy jednostki. W zależności od wyboru stopnia wyszkolenia (rekruci, przeciętni oraz weterani) nabywamy różne wyposażenie. Tutaj właśnie można uzyskać wsparcie artyleryjskie, np. z pancernika (imponujący widok i wspaniałe efekty), oraz lotnicze.

W grze występuje podział na jednostki podstawowe i oddziały wsparcia. Te pierwsze wybieramy na początku kampanii i walczymy, cały czas korzystając z ich pomocy. Możemy zmieniać wyposażenie i uzupełniać wykrwawione w bojach oddziały. Jednostki, wraz z upływem czasu, nabierają coraz większego doświadczenia – od kompletnie zielonych



Panel rozmieszczenia jednostek



1. Automatyczne umieszczenie formacji w rejonie wybranego pola.
2. Kolejna formacja.
3. Wykaz jednostek i ich dowódców. Możliwość wydania rozkazów przemarszu oraz oddania oddziału pod kontrolę komputera.
4. Kolejna jednostka.
5. Poprzednia jednostka.
6. Wyszukanie wybranego oddziału; centrowanie mapy.
7. Ekran ostrzału artyleryjskiego i wsparcia powietrznego.
8. Załadowanie/rozładowanie oddziału.
9. Przydzielenie jednostki do nowej formacji.
10. Zmiana nazwy jednostki.
11. Zmiana nazwiska dowódcy oddziału.
12. Zmiana nazwiska dowódcy formacji.
13. Włączenie/wyłączenie wyświetlania punktów kluczowych.
14. Okopanie wszystkich jednostek.
15. Pola minowe i przeszkody przeciwczołgowe.
16. L.O.S. – obszar obserwowany przez jednostkę.
17. Przybliżenie widoku.
18. Oddalenie widoku.
19. Widok terenu.
20. Zapisanie stanu gry.
21. Encyklopedia jednostek.
22. Wyświetlenie siatki heksagonalnej.
23. Wyjście z menu rozmieszczenia jednostek.
24. Widoczność.
25. Miniaturowa mapa terenu.
26. Aktywna jednostka.
27. Długość scenariusza.

GRA STEEL PANTHERS TO KOLEJNA PRÓBA ODTWORZENIA PRZEBIEGU DZIAŁAŃ CAŁEJ II WOJNY ŚWIATOWEJ.

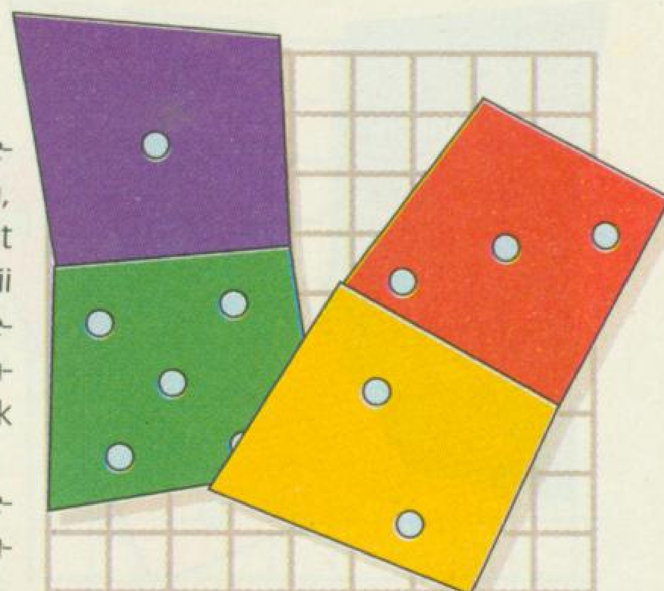
(jeżeli takich wybierzemy na początku) do weteranów.

Jednostki wsparcia będą uczestniczyły tylko w pojedynczym scenariuszu. Do następnego musimy zakupić inne oddziały.

Teren

w Steel Panthers znacznie wpływa na przebieg walki, choć nie aż w takim stopniu, jak np. w grze Battleground: Ardennes. Przeszkody ograniczające pole widzenia to nie tylko teren zalesiony, wzniesienia i zabudowania, ale także dym. Ten ostatni jest efektem ostrzału ciężkiej artylerii lub ciągłego ognia prowadzonego przez kilka jednostek. Ciekawostką są palące się, na skutek ostrzału, lasy...

Jednostki przeciwnika, szczególnie te ukryte w lesie lub zabu-

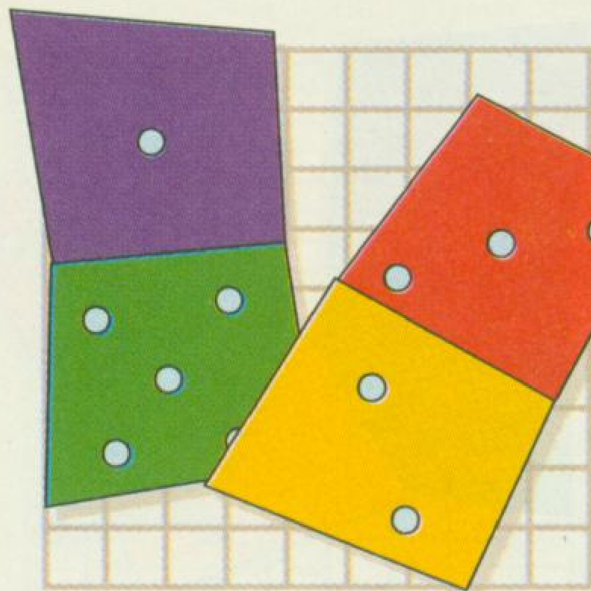




Panel sterowania



A. Aktywna strona konfliktu.
B. Kolejna jednostka.
C. Poprzednia jednostka.
D. Przesunięcie jednostki/formacji.
E. Przejście do oddziału dowodzącego kolejnej formacji.
F. Załadowanie/rozładowanie oddziału.
G. Ustawienie maksymalnego zasięgu ostrzału.
H. Ekran ostrzału artyleryjskiego i wsparcia powietrznego.
I. Podjęcie próby zmniejszenia poziomu rozbicia jednostki.
J. Ostrzał wybranego oddziału wroga.
K. Prowadzenie ognia pośredniego (mniejsza celność i znaczny rozrzut), np. przy znacznym zadymieniu terenu.
L. Ostrzał pola, na którym nie zaobserwowano jednostki wroga – można niszczyć budynki, podpalać lasy...
M. Zasłona dymna na wybranym polu.
N. O. Przybliżenie/oddalenie widoku.
P. Widok terenu.
Q. Wykaz jednostek.
R. Cofnięcie ostatniego posunięcia – możliwe, gdy jednostka nie została ostrzelana i nie wykryła wcześniej niewidocznego oddziału przeciwnika.
S. Koniec tury.
T. Przejście do panelu kontrolnego.
U. Miniaturowa mapa terenu.
V. Nazwa jednostki i jej stan. Cel lub dostrzeżone oddziały wroga.
W. Amunicja do działa i karabinu maszynowego. Punkty ruchu.
X. Zasięg broni. Stopień rozbicia jednostki.
Y. Aktualna tura. Długość trwania scenariusza.



dowaniach, są niewidoczne aż do ostatniej chwili. W czasie gry bardzo istotne jest, aby oddziały kontrolowały wzrokowo całą okolicę. Należy (ważne nie tylko w wypadku walki obronnej) zmieniać kierunek patrzenia poszczególnych jednostek – prawy przycisk myszy na heksie sąsiadującym z tym, na którym stoi oddział. Uzyskujemy wtedy, oprócz możliwości odwrócenia żołnierzy lub pojazdu (mniejsze skutki ostrzału przeciwnika, jeżeli oddział jest zwrócony w jego stronę), także informacje o polu widzenia.

Morale

jest niezwykle istotne w grze. Bywa że jednostki o niskim poziomie morale wpadają w popłoch i uciekają. Nie mogą wtedy prowadzić ognia i najczęściej trafiają prosto pod lufy nieprzyjaciela. Obsługa działa, którego nie można przemieścić bez środka transportu, potrafi uciec i pozostawić nie bronione stanowisko. Podobnie może się zdarzyć z załogą mocno ostrzelanego, ale nie uszkodzonego czołgu. Oddziały w beznadziejnej sytuacji potrafią się poddać. W wypadku, gdy zostanie zniszczony jakiś wóz bojowy, jego załoga często przeżywa atak. Dysponujemy wtedy oddziałkiem o niewielkiej sile bojowej i tragicznym, przynajmniej w pierwszym momencie, morale.

Artyleria i naloty

Wsparcie artyleryjskie może polegać na bombardowaniu pozycji wroga lub stawianiu zasłon dymnych. Należy pamiętać, że ostrzał pośredni wykonywany jest z opóźnieniem, lepiej więc nie posuwać się zbyt szybko do przodu... Prowadzenie go (w tym nalotów bombowych) nie jest takie proste, charakteryzuje się on bowiem niewielką celnością: rozrzut bywa imponujący. Lepiej, by w pobliżu nie było żadnej naszej jednostki...

Sztuczna Inteligencja

Komputer nie grzeszy nadmiarem umiejętności strategicznych czy taktycznych. Skutecznie potrafi wykorzystać jedynie przewagę liczebną. Wykorzystuje też doskonale wszystkie przeszkody terenowe do cichego podejścia w okolicę naszych jednostek. Jego podstawowy błąd – gdy punkty kluczowe ułożone są w jednej linii, komputer największą uwagę skupia na znajdującym się najbliżej frontu. Po zajęciu tego rejonu możemy spodziewać się zajadłych kontrataków, dlatego nasze siły należy niemal w całości skoncentrować na obronie. Kolejne punkty kluczowe można najczęściej spokojnie zdobyć za pomocą pojedynczego czołgu.

Interesującą możliwością jest wybranie jednego oddziału do sterowania – nasze pozostałe jednostki mogą być prowadzone przez komputer. Najlepiej wybrać oddział elitarny, np. Tygrysy (w przypadku Niemców). Walka staje się wtedy bardziej chaotyczna, ale znacznie ciekawsza. Nie da się już wygrać tak prosto...

Oprawa i sterowanie

Dźwięk jest na niezłym poziomie. Natomiast grafika, choć w pierwszym momencie wygląda dobrze, pozostawia wiele do życzenia. Graficzne przedstawienie terenu i jednostek, przy znacznym oddaleniu widoku, jest nieczytelne. Wszystko wygląda znacznie lepiej w dużym zbliżeniu, wtedy jednak kontrolujemy miniaturowy fragment obszaru walki, co nie pozwala nam na dobrą orientację w rozłożeniu własnych i wrogich jednostek oraz znacznie utrudnia dowodzenie. W praktyce trzeba ciągle zmieniać rozdzielczość mapy.

Gdyby Steel Panthers bazowała na zwykłych ikonach lub choćby dawała opcjonalną możliwość ich użycia, byłaby grą znacznie lepszą...

Muszę przyznać, że Steel Panthers budzi we mnie mieszane uczucia. Z jednej strony – dobry i interesujący scenariusz, z drugiej – wyraźne niedociągnięcia. Gdyby gra była bardziej dopracowana, można by jej dać bardzo dobrą ocenę. Do doskonałości jej daleko, zasługuje jednak na uwagę.

Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: 486/33, 8 MB RAM, CD-ROM (2x), 6–22 MB na HDD, VGA/SVGA, mysz.

Dystrybucja: Digital Multimedia Group,
ul. Grzybowska 39,
00-855 Warszawa,
tel. 620 82 99, 24 03 14.
Cena: 131 zł.

Panel kontrolny



A. Wyświetlanie siatki heksagonalnej.
B. Dodatkowe oznaczenie jednostek (flagi państwowe).
C. Włączenie/wyłączenie wyświetlania punktów kluczowych.
D. E. Muzyka i efekty dźwiękowe.
F. Wyświetlenie zasięgu ruchu jednostki.
G. Głośność.
H. L.O.S.
I. Animacje.
J. Zmiana nazwy jednostki.
K. Zmiana nazwiska dowódcy oddziału.
L. Zmiana nazwiska dowódcy formacji.
M. Czas wyświetlania komunikatów.
N. Poziom trudności.
O. Wyjście ze scenariusza.
P. Encyklopedia jednostek.
Q. Pozostawienie jednostkom możliwości samodzielnego działania – jeżeli mają punkty ruchu/amunicję mogą, na końcu tury, podejmować samodzielne decyzje.
R. Wykaz oddziałów i ich dowódców.
S. Zapisanie stanu gry.
T. Przejście do panelu sterowania.

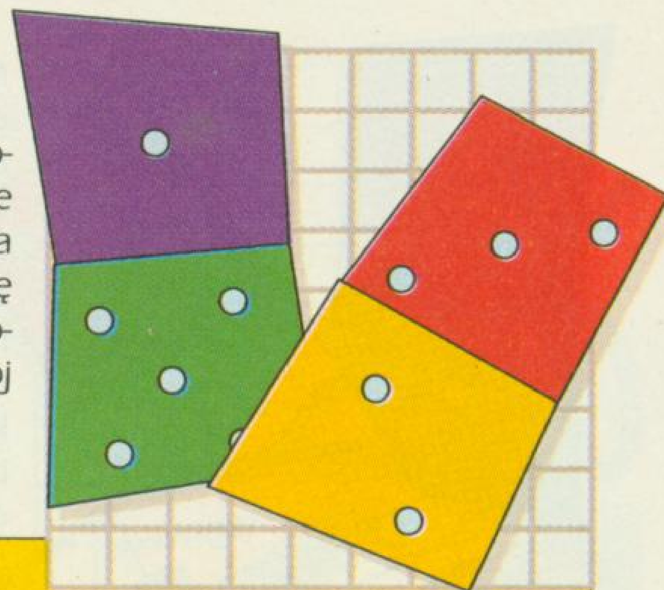
STEEL PANTHERS
SSI/Mindscape 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	70%
Grywalność	75%
Pomysł	85%
Ogółem	75%

WARCRAFT 2

Jeśli grałeś w Warcraft i zakończyłeś wojnę wspaniałym zwycięstwem ludzi, Warcraft 2 będzie dla Ciebie gorzką pigułką. Oto naród Azeroth, którego tak mężnie broniłeś, leży pokonany, a jego król przeszedł na stronę orków!

Jeśli nie wiesz, o co chodzi w świecie Warcrafta (a gdzieżeś Ty bywał?!), polecam recenzję z numeru 2/96 Gamblera. Tu powiem tylko, że najwłaściwszym określeniem dla tej gry jest „taktyczna". Właśnie taktyczna, nie strategiczna. Bo o zwycięstwie decyduje mistrzowskie dowodzenie jednostkami na polu bitwy. Owszem, cały czas musisz pamiętać o celu strategicznym i odpowiednio rozbudowywać swoje wojska. Jednak marny dowódca może nawet najwspanialszą armię rozmienić na drobne w serii potyczek. Takim dowódcą jest Twój komputerowy przeciwnik.



Przegląd wojsk

Przy opisie jednostki podane są skrótowo nazwy budowli, koniecznych do stworzenia danego typu oddziałów. Aby postawić większość budynków i ćwiczyć zaawansowane jednostki, będziesz musiał rozbudować swą siedzibę (Hall) do twierdzy, a potem zamku. Oto wyjaśnienie skrótów (ludzie/orki):

BA – Barracks, BL – Blacksmith, CH – Church/Altair of Storms, FO – Foundry, GA – Gryphon Aviary/Dragon Roost, GI – Gnomish/Goblin Inventor, HA – Hall, LM – Lumber Mill, MT – Mage Tower/Temple of the Damned, OR – Oil Refinery, SH – Shipyard, ST – Stables/Ogre Mound.

Peasant, Peon (chłopi) – w razie potrzeby potrafią stanąć do walki w obronie swych domów. HA

Footman, Grunt (piechota) – w założeniu podstawowe „mięso armatnie". Przydatni tylko w pierwszych kilku potyczkach. Jak najprędzej zastąp ich rycerzami. BA

Elven Archer/Ranger, Troll Axethrower/Berserker (łucznicy, topornicy) – podstawowe wsparcie dla rycerzy. Aby osiągnęli przyzwoitą skuteczność, musisz poświęcić dużo czasu i złota na ulepszanie strzał, awansowanie, trenowanie celności itd. BA+LM

Knight, Ogre (rycerze, ogry) – główna siła uderzeniowa na lądzie. Stanowią pierwszą linię w ataku i obronie. Ich największa wada: zaatakowani z dystansu rzucają się do walki wręcz, łamiąc szyk, alarmując więcej jednostek wroga i oddalając się od zaplecza – łuczników, katapult, magów itp. Powinieneś poprawić ich zbroje i miecze w kuźni. BA+BL+ST

Paladin, Ogre–Mage (paladyni, ogry–magowie) – zastąpili znanych z pierwszej części kapłanów. Są to rycerze (lub ogry) „awansowani" po wybudowaniu kościoła (Church) albo Ołtarza Burz (Altair of Storms). Zaklęcia paladynów: Holy Vision (widzenie na odległość), Heal (leczenie – nie działa na balisty, okręty i machiny) i Exorcism (niszczy szkielety). Zaklęcia ogrów–magów: Eye of Kilrogg (latające oko), Bloodlust (jednostka walczy szybciej i skuteczniej) oraz Runes (coś jak pole minowe przeciw żywym jednostkom naziemnym, niebezpieczne także dla swoich). BA+BL+ST+CH

Ballista, Catapult (balista, katapulta) – broń ostateczna. Świetnie broni wybrzeża, ustawiona poza zasięgiem ognia okrętów. Największe wady – powolna i nie trafia w poruszające się jednostki. Dzięki wielkiemu zasięgowi doskonale nadaje się do eliminowania jednostek walczących z dystansu (zwłaszcza wież). Dalekie widzenie pozwala jej prowadzić zwiad w polu. W przypadku bezpośredniego ataku schowaj ją za osłonę rycerzy. BA+BL

Dwarven Demo Squad, Goblin Sappers (saperzy) – oddziały samobójcze, które eksplodują, odbierając 400 punktów życia sąsiadującym budynkom (lub oddziałom!). Niestety, żołnierze na ogół zostają zabici, zanim dojdą do celu ataku, a rzucenie na nich czaru niewidzialności powoduje eksplozję. GI

Mage, Death Knight (magowie, rycerze śmierci) – potencjalnie śmiercionośni, w ogniu walki rzadko się przydają. Po prostu nie ma czasu na rzucanie czarów. Lepiej sprawdzają się w obronie i walce pozycyjnej. Czary magów: Fireball (kula ognia – dobra do atakowania zgrupowań i obrony wybrzeża), Slow (spowolnienie jednostki), Flame Shield (ochronny krąg ognia), Invisibility (tymczasowa niewidzialność), Polymorph (wróg zmienia się w zwierzaczka) oraz Blizzard (dobre na zgrupowania i wieże). Czary rycerzy śmierci: Death Coil (mocniejszy niż Fireball, ale o mniejszym obszarze działania), Haste (przyspiesza jednostkę), Raise Dead (zamienia zwłoki w chodzący szkielet), Whirlwind (tornado), Unholy Armor (jednostka staje się przejściowo niewrażliwa na ciosy, kosztem połowy punktów życia) oraz Death and Decay (odpowiednik Blizzarda). Magowie są wrażliwi na ciosy, więc podczas walki trzymaj ich na tyłach. MT

Gnomish Flying Machine, Goblin Zeppelin (machiny latające) – bardzo ważne jednostki. Nie walczą, ale mają doskonałe pole widzenia. Ostrzegą Cię przed nadchodzącym atakiem i pozwolą zaplanować uderzenie. Poza tym wykrywają łodzie podwodne – zawsze muszą towarzyszyć Twoim okrętom i strzec wybrzeża. Inaczej łodzie podwodne będą Cię bezkarnie atakować! GI

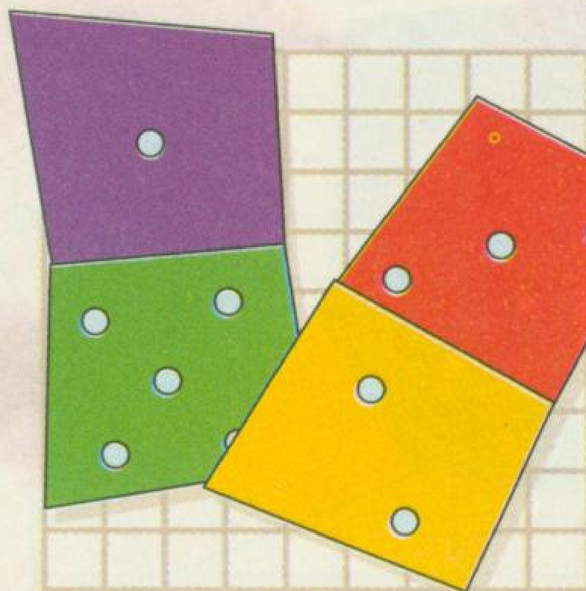
Gryphon Rider, Dragon (gryfony, smoki) – bojowe jednostki latające. Atakują kulą ognia, która często trafia własne jednostki. Stosować do ataków na pancerniki i wieże artyleryjskie. Tu ogólna uwaga dotycząca „fruwaczy" – mogą być atakowane tylko przez: łuczników i toporników, niszczyciele, wieże strażnicze (Guard Tower) i jednostki latające! GA

Destroyer (niszczyciel) – w założeniu podstawowy okręt Twojej marynarki. Jeśli przeciwnik nie dysponuje gryfonami bądź smokami – używaj wyłącznie pancerników. Kosztują niewiele więcej, a są znacznie potężniejsze. SH

Battleship, Juggernaugth (pancernik) – trzon marynarki. Zaopatrz go w grubszy pancerz (koniecznie!) i mocniejsze działa (przy nadmiarze kasy). Dwa dobre pancerniki mogą zniszczyć wieżę artyleryjską jedną salwą. Używaj ich do oczyszczania wybrzeża przed desantem – załatwią katapultę bez strat, jeśli uda Ci się zwabić ją na brzeg. Wada – żółwia szybkość. SH+FO

Dwarven Submarine, Great Turtle (łódź podwodna) – wykrywają ją tylko inne łodzie podwodne, wieże i jednostki powietrzne. Jeśli jednak podczas bitwy nadleci wrogie lotnictwo – wycofaj się! Twoje łodzie podwodne staną się widoczne dla wszystkich, a są bardzo wrażliwe na strzały. Stosuj je do demolowania nawodnych budowli i wsparcia floty – np. rozwalania pancerników, pozbawionych towarzystwa jednostek powietrznych i podwodnych. SH+FO

Tower (wieża) – wieże dzielą się na: obserwacyjne (Watch Tower, w skrócie WT), strażnicze (Guard Tower, GT) i artyleryjskie (Cannon Tower, CT). Na początku budujesz WT, by potem ją rozbudować. Uwaga! GT nie można rozbudować do CT, więc dobrze się zastanów, jaka będzie Ci potrzebna. WT tylko obserwuje, GT atakuje strzałami, a CT – kulami armatnimi. GT może atakować cele powietrzne, CT ma większy zasięg i siłę ognia. Dla orków wykorzystanie wież jest jedynym sposobem, aby zapewnić sobie względnie tanią obronę – wieże można naprawiać.



Na początku...

...każdej kampanii dysponujesz niewielkimi (w stosunku do wagi Twojego zadania) siłami. Wykorzystaj któryś z gotowych scenariuszy – taki, w którym masz od razu spore siły – i poświęć jedną rozgrywkę na naukę dowodzenia w polu. Jak zaznaczać oddziały, jak je przemieszczać, jak zmieniać front, jak wydawać rozkazy z klawiatury (koniecznie!) – polecam lekturę „helpu". Twoja mysz musi być szybka i zwinna – może będziesz ją musiał przeczyścić.

Przede wszystkim zacznij szkolenie chłopów – niech jak najszybciej znoszą złoto i drewno. Oddziały, z którymi zaczynasz kampanię, wystarczą do odparcia pierwszego ataku, pod warunkiem że są do niego przygotowane. Jest na to jeden sposób: często zapisuj grę i powtarzaj warianty obrony, aż do znalezienia najlepszego. Jeśli jesteś nadmiernie uczciwy, możesz zamiast tego rozesłać zwiadowców – ale licz się wtedy z dużymi stratami. Obrona przygotowywana w obliczu nacierającego wroga na ogół oznacza chaos.

Jeśli nie życzysz sobie stresów, możesz wyłączyć opcję „Fog of War". Dzięki temu będziesz zawsze wiedział, co dzieje się na terenach, przez które przeszli Twoi żołnierze.

Poniższe uwagi dotyczą kampanii od piątej w górę – kiedy masz już pieniądze i czas, aby rozbudować swą twierdzę. Dla wygody będę używał nazw ludzkich – strategia dla orków jest taka sama.

Gdy masz już czterech chłopów, zainwestuj w tartak – jeśli nie stoi w pobliżu lasu, postaw tam drugi. Popraw jakość strzał. Następnie wybuduj kuźnię. Możesz już ulepszyć zbroje. Zbuduj balistę i postaw ją tak, aby od linii obrony dzieliły ją trzy pola. Będzie tępić wrogich toporników. Rozbuduj siedzibę (Hall) do twierdzy (Keep). Budowę można awaryjnie przyspieszyć, każąc chłopom remontować (Repair) wznoszoną konstrukcję. Postaw stajnie (Stables). Od tej pory na lądzie polegaj na rycerzach i łucznikach (jeden łucznik na jednego rycerza). Tymczasem powinieneś wykształcić następnych czterech chłopów.

Budujemy obronę

Od tej chwili strategia zależy od rodzaju kampanii. Jeśli jesteś atakowany na lądzie z kilku kierunków, na każdym powinieneś ustawić oddział złożony z czterech rycerzy, czterech łuczników w drugiej linii i balisty. Zabezpieczy Cię to w 100%. Jeśli szkoda Ci pienię**dzy, zablokuj któryś kierunek budując tam farmy – zza ich osłony wezwani łucznicy załatwią sprawę. Dodaj dwóch rycerzy, jako oddział interwencyjny na wypadek pojawienia się katapulty – niech ją rozwalą za wszelką cenę.**

Jeśli nie przewidujesz ciężkich walk obronnych na lądzie (od wroga dzieli Cię morze), po powołaniu jednego oddziału obronnego zajmij się rozbudową floty. Powinieneś zbudować siedzibę wynalazcy i przynajmniej dwie machiny latające. Jedna niech strzeże tyłów Twojego oddziału, druga znajdzie ropę i sprawdzi, czy okolica jest bezpieczna. Potem niech wraca i strzeże sił morskich przed łodziami podwodnymi. Zbuduj stocznię i pierwszy tankowiec. Niech rozpocznie wydobycie. Potem przede wszystkim rafineria i drugi tankowiec. Później odlewnia, poprawić pancerz i rozpocząć produkcję pancerników. Trzy zawsze powinny strzec stoczni.

Niekiedy opłaca się zbudować szyb w odległym kącie, na pobliski ląd przerzucić chłopa, postawić rafinerię i posłać tam ze trzy tankowce. Zanim zostaną zaatakowane, zgromadzą wielkie zapasy.

Jeżeli w danej kampanii możesz rozbudować swą siedzibę do zamku (Castle), zrób to możliwie szybko. Za każde 100 sztuk złota wyniesione z kopalni dostaniesz 120!

Do zwycięstwa!

Jesteś już potężny i bogaty. Jeśli walka toczy się na lądzie, zbuduj kościół i awansuj rycerzy na paladynów. Opracuj czar Heal. I tu główna różnica w przypadku orków: jak zwykle są w d*.* bici. Ogry–magowie nie są warci zainwestowanych pieniędzy. Chyba że chcesz zafundować wrogowi pole minowe przy wyjściu z twierdzy. Awansuj łuczników na rangerów i zafunduj im ulepszenia (zaczynając od najdroższego).

Zacznij przesuwać swoje siły w kierunku siedziby wroga tak, aby cały czas blokować mu dostęp do Twojej twierdzy. Użyj machin i balist do zaplanowania ataku i wykończenia wroga na dystans. Nigdy nie przemieszczaj całego oddziału – najpierw balisty, potem rycerze, na końcu łucznicy. Nie przesuwaj ich za jednym razem więcej niż o trzy pola (chyba że masz zwiad powietrzny i pewność, że nie będzie niespodzianek).

Staraj się wykorzystać umocnienia wroga na jego niekorzyść – ustawiaj oddział u wylotu uliczek i zwabiaj tam przeciwników. Gdy rozwalisz wieże (balistami) i wejdziesz do wsi, zniszcz najpierw koszary. Potem Świątynię Przeklętych i leże smoków (jeśli są). Później twierdzę. Pozostaje tylko demolka innych zabudowań.

Jeśli walka toczy się na morzu, sprawy wyglądają dość podobnie. Posuwaj się powoli, oddziałami po trzy pancerniki, ze zwiadem powietrznym (dwie machiny – jedna strzeże flotylli, druga myszkuje w przedzie), wykorzystując łodzie podwodne do atakowania okrętów znienacka. Bądź gotów wycofać je pod osłonę reszty floty w wypadku pojawienia się wrogich sił powietrznych lub łodzi podwodnych. Przebij się do stoczni i zniszcz ją – zostaw jeden pancernik, by wróg jej nie odbudował. Kiedy jesteś pewien, że nie zagraża Ci już atak z morza, oczyść brzeg dla desantu. Przerzuć desant i postępuj jak w wojnie lądowej.

Generalna zasada strategiczna: siedź na d*.* i uszy po sobie – buduj obronę tak długo, aż będziesz pewien, że zmiażdżysz przeciwnika. Zaś naczelna zasada taktyczna brzmi: trzymaj zwarty szyk! Absolutnym wyjątkiem są ataki smoków – wtedy należy wycofać rycerzy i rozproszyć łuczników.

Zdarzają się sytuacje, gdy w kopalni kończy się złoto, a Ty nie jesteś jeszcze gotów do wojny totalnej. Musisz znaleźć jakąś spokojną kopalnię i przerzucić tam desant: dwóch rycerzy, dwóch łuczników, dwie balisty, a następnie sześciu chłopów. Pamiętaj o zaoszczędzeniu pieniędzy i drewna na nowy Hall! Inaczej będziesz musiał przerzucać chłopów z pieniędzmi do domu. Taką samą operację należy przeprowadzić, gdy wyrąbiesz już wszystkie lasy w okolicy. Uwaga! Lasy często są bezcenną, naturalną barierą. Uważaj na chłopów, żeby jej nie przerwali!

I na koniec jeszcze jedna uwaga: można spokojnie grać nie wyrzucając pieniędzy na magów. Ogień i stal wystarczą. Tylko biedni orkowie muszą uciekać się do magii...

I jeszcze, jeszcze jedna uwaga, tak już całkiem na koniec: oczywiście wszystkie wygodne założenia tracą moc, gdy gramy z człowiekiem. Ludzie są całkowicie nieprzewidywalni.

Wojciech Setlak

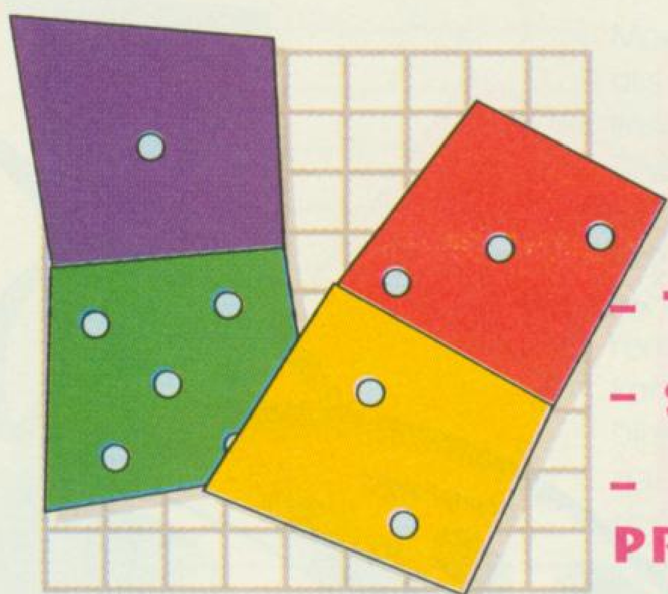
Dystrybucja:
CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06.
Cena: 145 zł.



WARCRAFT 2

Blizzard
Entertainment 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	95%
Grywalność	85%
Pomysł	85%
Ogółem	90%



TORIN'S PASSAGE

– TORIN! TORIN!!!
– SŁUCHAM, TATO.
– GDZIE TY SIĘ PODZIEWASZ?! CZY NIE PROSIŁEM CIĘ PRZYPADKIEM O PRZYNIESIENIE NARZĘDZI?
– TAK, ALE POMYŚLAŁEM, ŻE MÓGŁBYM TO ZROBIĆ EEE... JUTRO.

Skląłem ostatnio kilka gier, czas więc najwyższy* dla odmiany czymś się pozachwycać. Obiektem moich westchnień będzie nowa przygodówka Sierry pod niewiele mówiącym tytułem Torin's Passage. Typowo bajkowa fabuła, typowo bajkowa grafika, typowo spaczony humor. Ta ostatnia cecha wynika z faktu, że twórcą gry jest Al Lowe (nie muszę chyba nikomu tłumaczyć, kto to taki). Trzeba przyznać, że połączenie trzech powyższych składników dało zaskakująco dobre rezultaty. Od razu powiem krótko: Torin to bardzo dobra gra. A teraz postaram się to twierdzenie uzasadnić.

Syn pary królewskiej rządzącej w Zewnętrznych Krainach, Torin, został cudem uratowany przez swoją nianię podczas zamachu na życie jego rodziców, dokonanego przez sfrustrowanego, żądnego władzy nadwornego maga. Rodzice Torina niestety nie przeżyli... Niania zaniosła niemowlę do znajomego drwala, który od tej pory traktował je jak ojciec. W międzyczasie sama niania została oskarżona o współudział w spisku i zesłana w pewne ustronne miejsce, gdzie się do reszty zeszmaciła i przeszła na ciemną stronę Mocy. Kierując się nie do końca zrozumiałymi względami po kilkunastu latach dokonała bardzo brzydkiej rzeczy, a mianowicie uprowadziła przybranych rodziców Torina. Twoja przygoda zaczyna się w momencie, gdy syn marnotrawny wraca do domu po libacji w lesie i znajduje swój dom pusty...

Ufff, ale zgrabna bajka mi wyszła, nie? Od dzisiaj możecie mi mówić Grimm [OK. Te, Grimm, skocz po piwo! – Alx]. Tyle o fabule Torina, przejdźmy do konkretów.

Grafika

jest w całości rysowana przez zawodowców i prezentuje się wspaniale. Bajkowo kolorowa i pełna szczegółów, niezwykle miła dla oka. Do tego dochodzą znakomite animacje. W sumie Torin przypomina film Disneya. Naprawdę jest na co popatrzeć. Moim skromnym zdaniem, to najbardziej udana „rysowana" przygodówka. Podobnie jak w grze Phantasmagoria, filmiki wyświetlane są w dużym lub małym okienku (w zależności od szybkości systemu). Chodzą nieźle nawet na słabszych kartach graficznych (wyjątek stanowi intro, do którego potrzebna jest szybka karta graficzna). Mimo wszystko warto się zaopatrzyć w szybki sprzęt, gdyż płynne animacje to podstawa w grach tego typu.

Muzyka

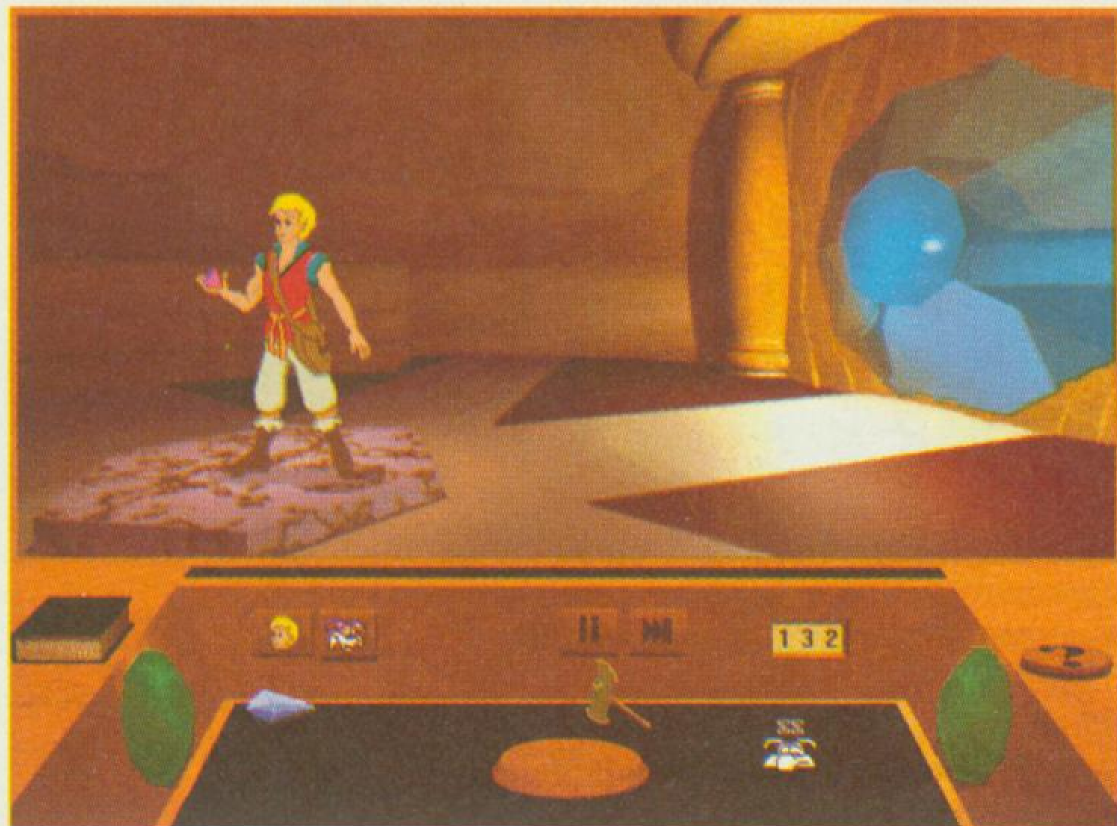
przyjemna, choć może nie rzuca na kolana. Teraz zresztą stało się już regułą, że muzyka w przygodówkach jest na poziomie. Przeboje jednak zdarzają się rzadko (choć bywają perełki – Buried in Time, na przykład). Wszystkie teksty są oczywiście czytane przez lektora, można jednak włączyć podpisy, gdy ktoś ma kłopoty ze zrozumieniem. A kłopoty zdarzają się często i to bynajmniej nie ze względu na złą jakość sampli. Po prostu niektóre postacie mówią slangiem lub z parszywym akcentem, przez co gadki stają się tak zrozumiałe jak modlitwa hinduska.

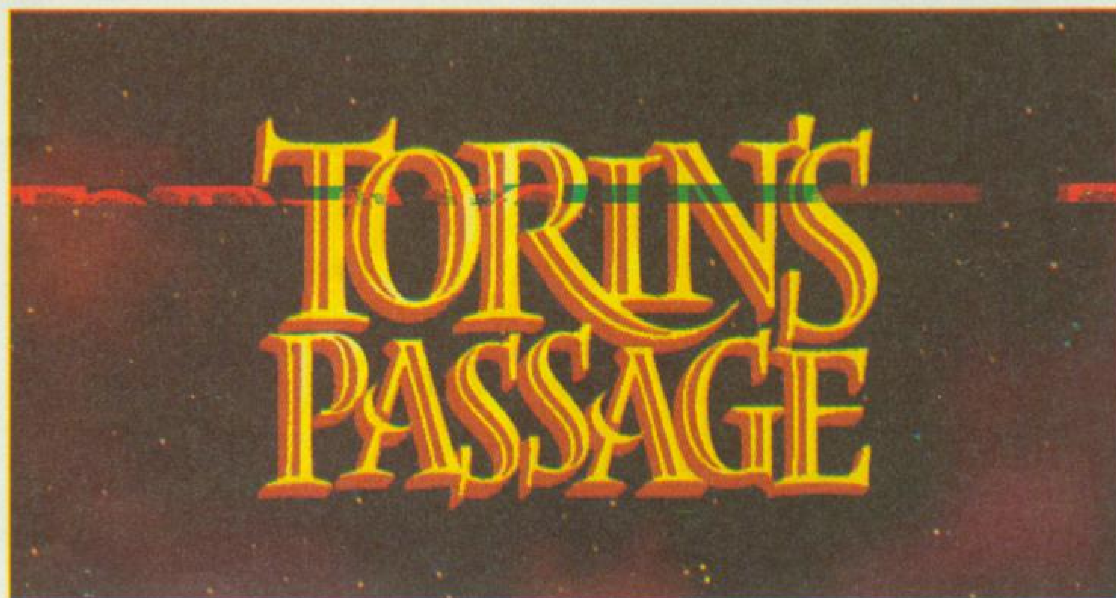




Obsługa

Sama obsługa gry jest dosyć typowa – zmieniający się kursor, który wskazuje, czy w danym miejscu na ekranie da się coś zrobić, czy nie. Wszystkie znalezione przedmioty są składane w plecaku Torina, u dołu ekranu. Możesz obejrzeć każdy przedmiot, kładąc go na okrągłej płytce na środku dolnej części ekranu. Z prawej strony znajdują się dwie ikony, jedna przedstawiająca gębę Torina, a druga – pysk jego cudownego psa Boogle'a (a może pysk Torina i gębę Boogle'a, sam już nie wiem...). Kliknięcie na drugiej ikonie wyświetla wszystkie kształty, jakie aktualnie Boogle potrafi przyjmować. Korzystanie z nich odbywa się w sposób identyczny jak w przypadku przedmiotów.





Po prawej stronie ekranu znajduje się mała ikona dająca dostęp do podpowiedzi. Gdy jest wciśnięta, masz prawo z nich skorzystać. Po każdym użyciu ikona przyjmuje formę klepsydry i przez pewien czas nie możesz dostać żadnych wskazówek. Posługiwanie się podpowiedziami wpływa ujemnie na liczbę Twoich punktów, więc należy korzystać z nich rozważnie. Najechanie kursorem na górną część ekranu wyświetla listwę z opcjami, za pomocą których możesz m.in. zmieniać głośność muzyki i dźwięków, ustawiać częstotliwości podpowiedzi oraz nagrać/wczytać stan gry.

Grę możesz rozpocząć od dowolnego z pięciu rozdziałów składających się na scenariusz. Zalecane jest jednak rozegranie całej przygody. Poza tym, gdy startujesz od środka, licznik punktów ustawiany jest na zero niezależnie od tego, ile rozdziałów skończyłeś do tej pory. Każdy rozdział odpowiada jednej z krain, po których wędruje Torin. Aby skończyć grę musisz odnaleźć Lycenthię, która ukrywa się w ostatniej krainie.

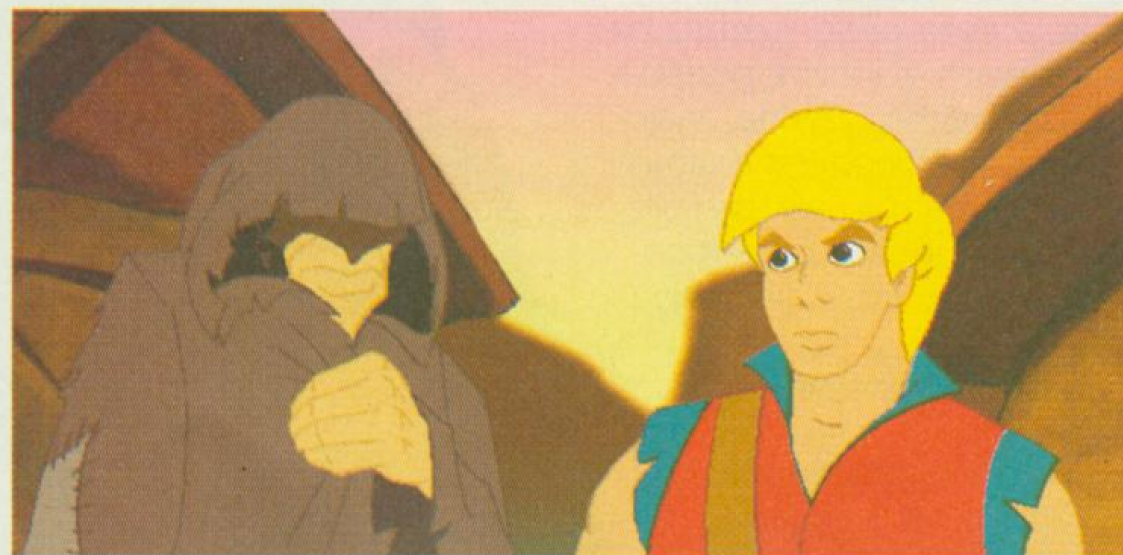
Kilka wyjaśnień

Świat, w którym toczy się akcja gry Torin's Passage, na pierwszy rzut oka może się wydać nieco dziwny, przedstawię więc kilka faktów. Składa się on z pięciu krain umieszczonych nad sobą (coś jakby warstwy cebuli). Krainy Zewnętrzne najbardziej odpowiadają klasycznemu obrazowi fantastycznego świata. W miarę schodzenia w głąb jest coraz mniej przyjemnie. Przepaście, jeziora lawy, labirynty – to tylko część atrakcji, które na Ciebie czekają.



Boogle, zwierzak Torina, przypomina psa. Ma zdolność morfowania się w dowolny kształt (może na przykład zmienić się w powabną pielęgniarkę, gdy trzeba będzie ocucić jego pana). W miarę rozwoju gry Boogle uczy się przyjmować coraz więcej kształtów, co bardzo Ci się przyda. Boogle włóczy się po ekranie obok Torina (lub ewentualnie siedzi u niego w plecaku) i nie masz wpływu na jego zachowanie.

Oprócz klasycznych zagadek w grze Torin's Passage występuje sporo zagadek logicznych, które trzeba rozwiązać, aby przejść dalej. Przeważnie wejścia do każdej krainy pilnuje jakaś perfidna łamigłówka. Czasami trzeba zdrowo pokombinować, zanim się wpadnie na rozwiązanie (choć to i tak nic w porównaniu z grą Shivers, o której wkrótce Wam napiszę).

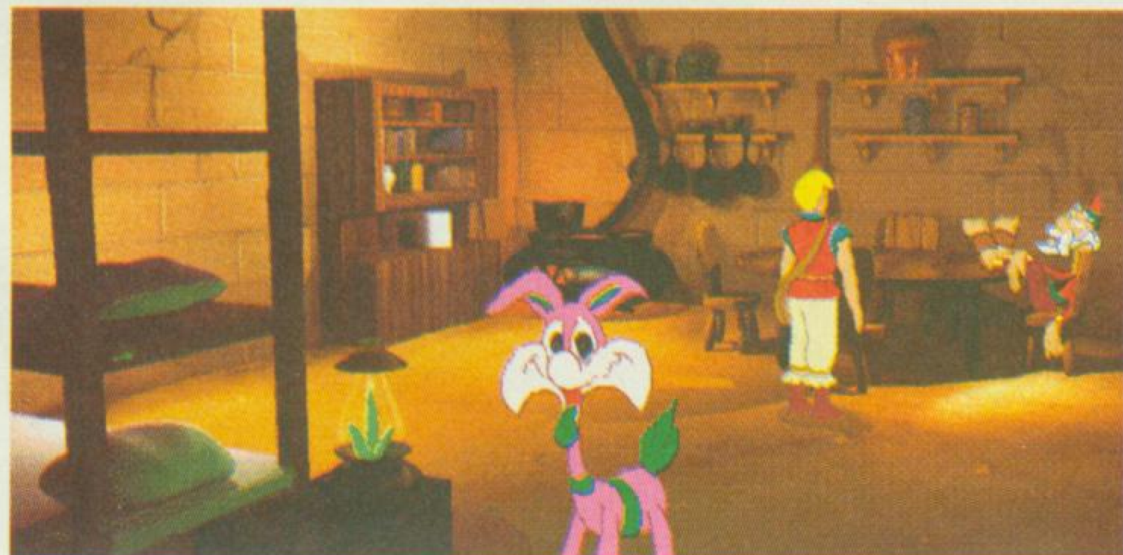












W sumie

Torin jest niezwykle sympatyczną grą. Grało mi się w nią znakomicie – mam nadzieję, że i Wam nie sprawi zawodu. Na uwagę, oprócz ładnej oprawy, zasługują naprawdę dowcipne teksty. Jeżeli ktoś lubi Ala Lowe i jego specyficzne poczucie humoru, powinien dobrze czuć się z tą grą. Torin's Passage ma w sobie świeżość i lekkość, której brak wielu przygodówkom. A poza tym niebywale wciąga. Tak, niewątpliwie to kawał dobrej roboty. Cieszę się, że Sierra wreszcie wyszła z dołka. Po Space Quest 6 zwątpiłem już, czy kiedykolwiek jeszcze zobaczę dobrą grę tej firmy. Pierwszym (milowym zresztą) krokiem ku lepszemu była Phantasmagoria. Potem pojawiły się programy Torin's Passage oraz Shivers, oba na wysokim poziomie. Tak trzymać! Znowu zaczynam lubić Sierrę.

Frogger

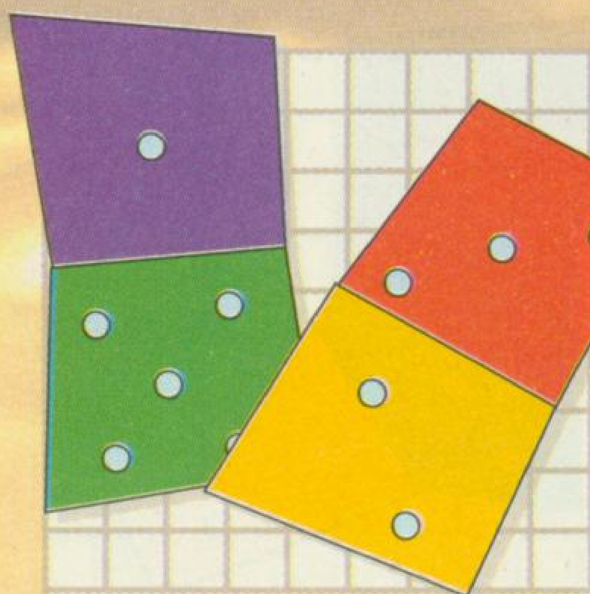
PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy na str. 38.

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

TORRIN'S PASSAGE
Sierra 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	85%
Grywalność	100%
Pomysł	85%
Ogółem	95%

WOODRUFF AND THE S



W DOMU PANUJE SPOKÓJ. PROFESOR AZIMUTH PRACUJE NAD SWOIM NAJNOWSZYM WYNALAZKIEM. OBOK NIEGO BAWI SIĘ MAŁY WOODRUFF. NAGLE CISZĘ PRZERYWA GWAŁTOWNY ŁOMOT DO DRZWI. PRZERAŻONY PROFESOR CHOWA WOODRUFFA DO INKUBATORA. W CHWILĘ PÓŹNIEJ DWÓCH TYPÓW WYŁAMUJE DRZWI I WPADA DO POMIESZCZENIA. SZYBKI CIOS PAŁKĄ W ŁEB... WOODRUFF MOŻE TYLKO PATRZEĆ BEZRADNIE, JAK NAPASTNICY UPROWADZAJĄ AZIMUTHA I SALWĄ Z REWOLWERU DZIURAWIĄ PLUSZOWEGO MISIA...

Gra Woodruff and the Schnibble of Azimuth firmy Sierra (a konkretnie Cocktel Vision) to prawie klasyczna przygodówka. Jej bohaterem jest gość o imieniu Woodruff, który po przyspieszonym rozwoju w inkubatorze wyrósł na sporego chłoptasia o głupawym wyglądzie. Na początku nie masz zielonego pojęcia, kim jesteś i co się dzieje, dopiero po dłuższym śledztwie dowiesz się, co masz zrobić. Będziesz musiał uwolnić swojego rodzica (przybranego zresztą) oraz zmierzyć się z tyranem – Big Wigiem, który trzęsie całym miastem i usiłuje zniewolić jego obywateli.

Akcja gry toczy się po wojnie nuklearnej. Gdy ludzie wyszli ze swoich podziemnych bunkrów odkryli, że Ziemię porasta bezkresna dżungla, a jedyny pukt cywilizacji stanowi wzgórze zamieszkane przez nowo powstały ród pokojowo nastawionych Boozooków. Ludzie nakopali więc im w cztery litery, zajęli wzgórze i wybudowali na nim miasto. W takiej rzeczywistości przyjdzie Ci żyć.

Grafika

Gra pracuje tylko pod Windows i, o dziwo, nie sprawia wielu kłopotów. Wszystkie tła oraz postacie są ręcznie rysowane i wyświetlane w wysokiej rozdzielczości. Trzeba przyznać, że grafika jest bardzo przyjemna, kolorowa i przejrzysta. Niekonwencjonalne postacie (szczególnie główny bohater) dodają grze uroku. Komentarze oraz sposób zachowywania się części mieszkańców są dosyć zabawne. Animacja bez zarzutu – Woodruff porusza się płynnie. Gdy długo stoi, zaczyna wykonywać różne śmieszne czynności np. drapie się po głowie, lub robi coś równie głupiego. Pod względem stylu grafika przypomina bardzo tę z gry Gobliiins, co zresztą nie dziwi, bo oba programy wykonała ta sama firma.

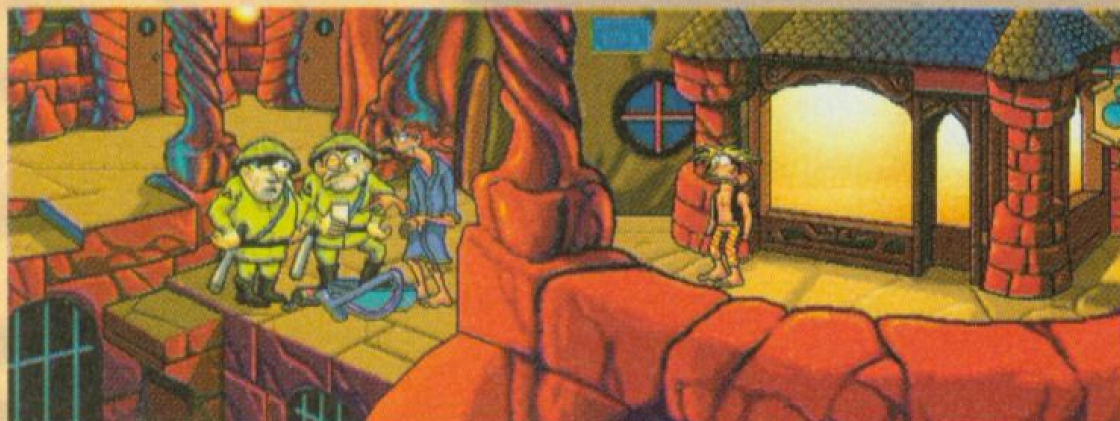
Muzyka

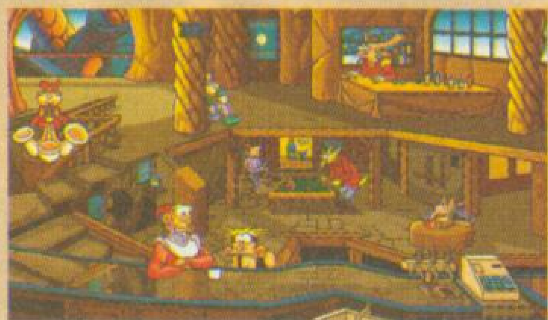


nie jest nadzwyczajna, właściwie prawie wcale jej nie ma. Natomiast wszelkiego rodzaju dźwięki występują w dużych ilościach. Na każdej planszy coś się dzieje, słychać otwieranie drzwi, głosy mieszkańców miasta. Sprawia to przyjemne wrażenie, choć po dłuższym czasie dźwięk trzeba przyciszyć, bo odgłosy dają się we znaki. Wszystkie teksty oczywiście czyta lektor. Od strony technicznej są bez zarzutu, wyraźne i zrozumiałe. To ważne, gdyż nie ma możliwości włączenia napisów, a dużo czasu spędzisz na rozmowach z innymi postaciami. Jak widać, płynna znajomość angielskiego jest tu absolutnie konieczna, ale przecież Polacy nie gęsi... o, pardon, chyba mi się teksty pomyliły.

Obsługa

jest bardzo uproszczona, co zresztą ostatnio stało się regułą. Kursor jest jeden, nie zmienia nawet kształtu. Klikasz nim po prostu na przedmiocie i komputer kojarzy czynność, którą należy wykonać. Kursor służy też, jak się pewnie domyślasz, do przemieszczania postaci Woodruffa po planszy. Zmienia się jedynie w momencie, gdy chcesz wyjść z ekranu i przejść na inną planszę – przedstawia wtedy drzwi. Gdy najedziesz na górną krawędź ekranu, ukazują się trzy ikonki. Możesz wtedy nagrać lub wczytać stan gry, ustawić opcje związane z dźwiękiem itp.







CHNIBBLE OF AZIMUTH

Kliknięcie w dowolnym momencie prawym klawiszem myszy wywołuje wyświetlenie zawartości kieszeni Woodruffa. Ta opcja przyda Ci się, gdy będziesz musiał użyć jakiegoś przedmiotu. Jeśli zechcesz z kimś porozmawiać, po prostu kliknij na nim myszą. Rozmowa toczy się automatycznie i nie masz wpływu na jej przebieg.

Podczas grania staniesz się posiadaczem olbrzymiej liczby przedmiotów. Z początku może Cię to przerazić i słusznie, bo kombinacji jest sporo. Niektóre rzeczy możesz wykorzystać raz, inne – wielokrotnie (jak np. Tobozon, czyli urządzenie do komunikacji).

Warto w tym miejscu zauważyć, że w odróżnieniu od poprzednich wyrobów Cocktel Vision (np. Lost in Time lub Ween) Woodruff nie ma wbudowanego systemu podpowiedzi (jokers). Szkoda, gdyż akurat w tej grze taki system najbardziej by się przydał. Nic tak nie uprzyjemnia grania jak mała pomoc od czasu do czasu, o czym wie chyba każdy wielbiciel przygodówek.

Po raz kolejny muszę się też przyczepić do tego, co zwykle, czyli linearności scenariusza. Być może jestem idealistą, ale wciąż marzę o grze przygodowej, dającej dużą swobodę działania, w której problem można rozwiązać na wiele sposobów. No cóż, może kiedyś...

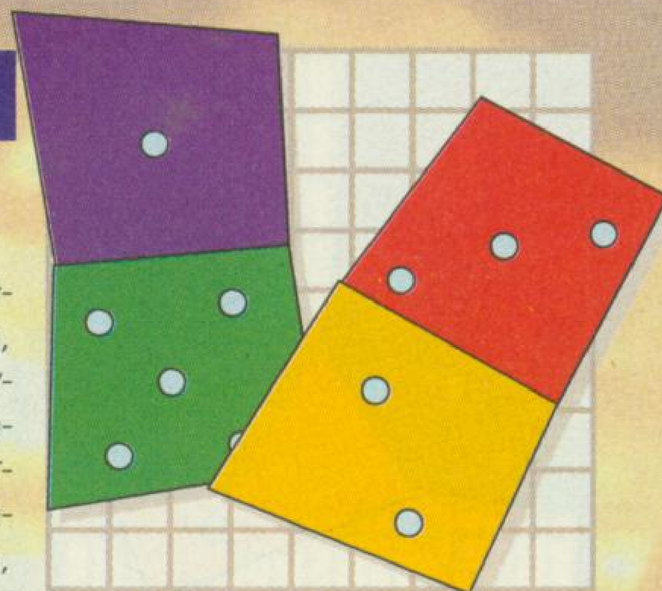
Kilka rad

- Rozmawiaj ze wszystkimi napotkanymi postaciami i uważnie słuchaj, co mówią. Nawet w wypowiedziach osób nie zaangażowanych bezpośrednio w akcję często kryją się wskazówki.
- Nie obawiaj się nagłej śmierci, przynajmniej na początku gry. Wykorzystaj ten fakt i próbuj wszystkiego, co Ci przyjdzie do głowy.
- Nie kieruj się zdrowym rozsądkiem. Świat przedstawiony w grze jest nieco pokręcony i nawet najgłupsze z pozoru czynności mogą dać dobre rezultaty.
- Zwracaj uwagę na otoczenie, gdyż często przedmioty są malutkie i trudno je wypatrzyć. Inne potrafią tak dobrze wkomponować się w tło, że możesz nie zwrócić na nie uwagi.
- Na początku gry nie umiesz czytać. Postaraj się jak najszybciej nadrobić ten żenujący brak w edukacji, gdyż wszelkie napisy i reklamy stanowią ważne źródło wiedzy.

Podsumowanie

Myślę, że Woodruff jest całkiem przyzwoitą przygodówką, choć nie każdemu musi przypaść do gustu sposób prezentacji świata oraz humor zawarty w grze. Intryga dosyć ciekawa, trochę dziwna i nietypowa, słowem – warta rozwikłania. Niewątpliwie Woodruff jest produkcją o wiele poważniejszą niż wspomniane poprzednio Gobliiins. Dotyczy to zarówno problemów poruszanych w grze, jak i rozmachu programu. Duża liczba plansz, przedmiotów i zagadek sprawia, że Woodruff jest trudny (tym większą satysfakcję będziesz miał z ukończenia). Dużą przyjemność sprawia (przynajmniej mnie) obserwowanie zachowania głównego bohatera. Jest naprawdę komiczny, zarówno jego gesty, jak i wypowiedzi wzbudzają wesołość. Fakt, że cały scenariusz oraz postacie traktowane są z lekkim przymrużeniem oka dodaje grze lekkości, bez której prawdopodobnie byłaby nie do strawienia. Woodruffa polecam wszystkim, którym znudziły się stereotypowe scenariusze i digitalizowane filmy w przygodówkach. Na pewno znajdą w tej grze coś nowego.

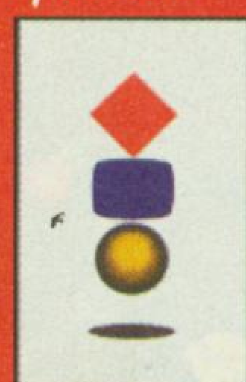




Frogger

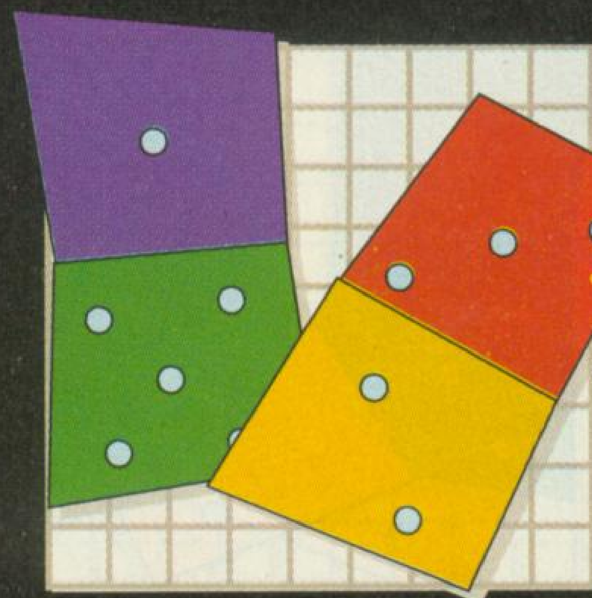
PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy na str. 40.

Dystrybucja: IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69.
Cena: 98,82 zł.



WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH
Sierra/Cocktel Vision 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	70%
Grywalność	70%
Pomysł	85%
Ogółem	80%



ASCENDANCY

ASCENDANCY – (WG SŁOWNIKA WEBSTERA) DOMINACJA, PANOWANIE.

Czy pamiętacie grę Master of Orion? Któż by nie pamiętał tych nie przespanych nocy i awantur z matką wołającą: „Wyłącz wreszcie to pudło i idź spać!". Teraz pojawiło się dużo większe zagrożenie. Wyobraźcie sobie Master of Orion z tysiąc razy lepszą grafiką i tysiąc razy lepszą muzyką – otrzymacie Ascendancy. Gra, stworzona przez mało znaną firmę Logic Factory, jest twórczym rozwinięciem idei produktu MicroProse.

Początek, czyli o co tu chodzi

W tym miejscu powinienem napisać: „W grze wcielasz się w postać przywódcy jednego z gatunków zamieszkujących galaktykę", a więc proszę bardzo. W grze wcielasz się w postać przywódcy (Głównego Programisty, Wielkiego Opowiadacza, Imperatora – jednym słowem, szefa) jednego z gatunków zamieszkujących galaktykę (co ciekawe – nie ma ludzi) i masz za zadanie skolonizować (czyt. podbić) jej pozostałą część. Każdy gatunek ma specjalną zdolność, której może użyć dopiero po zebraniu pewnej energii (czyt. po upływie określonego czasu), chyba że jest to umiejętność o działaniu permanentnym.

Od początku rzuca się w oczy (a raczej uszy) przepiękna muzy-



ka i to już w menu głównym. Motywy muzyczne występujące w grze są po prostu niesamowite. Nic, tylko siedzieć i słuchać. Efekty dźwiękowe na niezłym poziomie, ale jest ich trochę mało. Grafika w całości SVGA, lepszej w grach strategicznych nie widziałem. Sama oprawa robi naprawdę piorunujące wrażenie. A jak jest dalej?

Struktura

Gra została podzielona na trzy główne ekrany sterowania: widok galaktyki, układu słonecznego i danej kolonii. W pierwszym widzimy całą galaktykę z zaznaczonymi układami słonecznymi, połączonymi za pomocą „gwiezdnych dróg" („star lanes"). Podróże między układami możliwe są tylko po tych łączach (podobnie jak w nieśmiertelnej Supremacy). Galaktyka jest trójwymiarowa, możemy ją oglądać z dowolnego punktu i skalować. Kolory „star lanes" ciemnieją, wraz z „oddalaniem" się od ekranu. Początkowo widzimy tylko drogi prowadzące z naszego układu i dysponujemy jedynie informacjami o naszym świecie początkowym. Wiedza powiększa się wraz z odkrywaniem galaktyki.

Drugi dostępny widok – ekran układu. Jest to miejsce, w którym kierujemy statkami i toczymy walki z ohydnymi kapitalistami (ups! to nie ten temat). Planety unoszą się nad siatką (proszę mi przetłumaczyć słowo „grid", bo „podziałka" brzmi głupio), która ma ułatwiać orientację w próżni. Każda planetka wygląda inaczej i wszystkie są śliczne. Tu także



kierujemy statkami naszej gwiezdnej floty. Jeżeli jesteśmy już przy statkach, to wspomnę o walce. Cała gra toczy się w czasie rzeczywistym (nie ma podziału na tury), ale w momencie starcia jeden ruch wykonuje gracz i jeden komputer. Każdy statek ma określoną wartość energii, którą może wykorzystać w ciągu jednego dnia (coś jak Action Points). Wystrzały i eksplozje są (jak wszystko) piękne.

Kolejny widok – ekran kolonii. Tutaj decydujemy, jakie struktury mamy budować na powierzchni (fabryki, laboratoria itd.) lub na orbicie (stocznie, systemy rakietowe, doki itp.). Tutaj też określamy szybkość naukowo–technicznego rozwoju naszej cywilizacji (zależy od liczby laboratoriów) oraz wydajność przemysłu zbrojeniowego (zależy od liczby fabryk). Jest to najważniejszy ekran decyzyjny w grze.

Twój sprzęt

Następną ciekawą kwestię stanowi wyposażenie statków kosmicznych. Oprócz



tradycyjnych rodzajów broni, takich jak wyrzutnie rakiet czy działa plazmowe, mamy także do dyspozycji urządzenia o dziwnie brzmiących nazwach, jak np.: „wyrzutnia jednostajności kwantowej" (tworzy małe czarne dziurki dookoła wrogiego statku, powoli go wchłaniające), albo „rozszczepiacz molekularny" (wokół statku wroga powstaje chmura, która powoduje bardzo szybką korozję ka-



dłuba). Oprócz tego są przeróżne osłony, generatory i różne typy napędów gwiezdnych. Wszystko to (podobnie jak w Orionie) najpierw muszą wynaleźć nasi naukowcy.

W Ascendancy startujemy od zera. Do dyspozycji mamy jedną planetę z wybudowaną na niej bazą kolonialną (coś jak „construction yard" z Dune II), zero statków, zero broni, zero wynalazków (!). Dodatkowym utrudnieniem jast fakt, iż można mieć tylko tyle statków, ile układów kontrolujemy (plus jeden za „układ bazowy"). Nie dochodzi więc do tak nonsensownych sytuacji jak w MoO, gdy było się atakowanym przez flotę 10000 (słownie: dziesięciu tysięcy) myśliwców. Dzięki temu element strategiczny gry nie polega już na tworzeniu gigantycznej armady jak największych i jak najlepiej uzbrojonych statków, ale na przemyślanym dowodzeniu tymi, które mamy.





Można oczywiście dowolnie skonfigurować rozmiary galaktyki, liczbę gatunków (maksymalnie siedem – skąd my to znamy?) oraz atmosferę panującą w grze – przyjazną, neutralną i wrogą. Prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy w dziesiątym dniu czasu gry (pierwsza broń trafia w nasze spocone łapki gdzieś około dnia czterechsetnego) zaatakują nas dwa inne gatunki, dysponujące statkami wypełnionymi różnymi umilaczami czasoprzestrzeni. Są przy okazji zupełnie głuche na nasze prośby o zaprzestanie agresywnych działań.



Twoja polityka

Tu dotknąłem kolejnego punktu gry – polityki. W porównaniu z... no, już wiecie czym, w pewnych miejscach sposoby interakcji z innymi graczami zostały poszerzone o np. możliwość namawiania do sprzymierzenia się dwóch przyjaznych nam gatunków, albo prośbę o wsparcie militarne w danym systemie. Z drugiej strony – nie ma możliwości szpiegowania ani handlu. Można także wymieniać się wiedzą, ale tu należy uważać, bo niektóre gatunki nie dają nic w zamian.

W tym miejscu należy wspomnieć o mankamentach gry – nawet gdy dojdzie do wymiany, komputer nie informuje nas, co otrzymaliśmy w zamian. Z tego powodu często nie zdajemy sobie sprawy, że projekt przez nas prowadzony został już ukończony i tracimy czas, bardzo cenny w tej grze. Czasem pojawiają się nowe budowle lub moduły statków, których nie wykorzystujemy, bo nawet nie wiemy o ich istnieniu. Częściowym rozwiązaniem tego problemu jest przeglądanie po każdej wymianie listy dostępnych struktur – jeśli znajdziemy tam coś nieznanego, należy dowiedzieć się, do czego służy, korzystając z wbudowanej w program opcji „Help".

W późniejszej części gry (mamy już wtedy dużo kolonii), w momencie gdy zasypują nas informacje o ukończeniu różnych budów w różnych częściach naszego imperium – czujemy się trochę zagubieni. Co prawda, autorzy przewidzieli takie problemy i zawsze można włączyć opcję „samozarządzania" kolonii. Niestety, komputerowy zarządca jest przeraźliwie głupi i buduje np.: stocznię na planecie, na której prawie nie ma budulca. W efekcie wszystkim musimy zajmować się sami.

Moje podsumowanie

Parę słów o wymaganiach. CD-ROM o podwójnej prędkości, 8 MB pamięci RAM i gra chodzi już zupełnie przyzwoicie na 486DX 50 MHz. Natomiast, jak w przypadku każdej gry w trybie SVGA, przydaje się szybka karta graficzna. W czasach, gdy standardem staje się Pentium, nie są to wymagania przesadzone. Gra jest naprawdę warta polecenia każdemu miłośnikowi strategii, a przede wszystkim tym, którzy zagrywali się w Master of Orion.

Przyjemnego rozwalania Obcych życzy

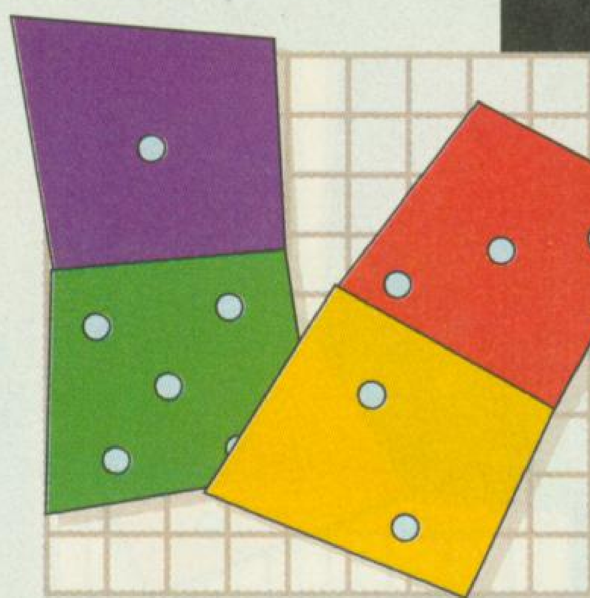
Imperator, Główny Programista i Wielki Opowiadacz

Lord Zooltar

ASCENDANCY

Logic Factory 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	100%
Grywalność	85%
Pomysł	90%
Ogółem	90%



CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Przybyłem

jak ułan pod okienko... sklepu komputerowego, zwabiony wiadomością o ukazaniu się drugiej części Championship Manager (CM2). Gra, wystawiona w witrynie, zapakowana była w pudełko o wymiarach 245×190×50 mm. Na opakowaniu wypisane minimalne wymagania sprzętowe: 486 SX, 8 MB RAM, karta graficzna SVGA, czytnik CD podwójnej prędkości, mysz. A w pudełku – czerwony kompakt w czarnym etui, 24-stronicowa instrukcja oraz kilka kartek komercyjnej makulatury.

Zobaczyłem

program CM2 w akcji i... urzekł mnie realizmem, mnogością szczegółów, wielkością. Jest to pierwszy manager piłkarski zajmujący całą pojemność dysku CD-ROM – 650 MB. Większość tych megabajtów – to efekty dźwiękowe (ok. 4 godzin!) i zdjęcia angielskich boisk (w liczbie 99).

Szereg danych

Niewątpliwie o sile CM2 stanowi liczba danych zawartych w programie. Jest ich dużo, bardzo dużo, nawet jeszcze więcej. Przedstawię dokładniej te najczęściej spotykane, czyli opisujące piłkarzy. Poszczególnych zawodników charakteryzują: wiek (podano dokładne, prawdziwe daty urodzenia – sprawdzałem), narodowość, dwadzieścia cech określających umiejętności (skala od 1 do 20), morale i kondycja fizyczna. Dodatkowo zawsze można obejrzeć wartość rynkową gracza, wysokość jego pensji, najważniejsze punkty kontraktu i nazwy klubów, zainteresowanych jego pozyskaniem. Można też przeanalizować wyniki jego gry w obecnym sezonie (liczba rozegranych spotkań, strzelonych goli, asyst, otrzymanych kolorowych kartoników...) i obejrzeć podobną statystykę z przebiegu całej kariery piłkarskiej. Dostępne są też szczegółowe informacje o klubach angielskich i innych europejskich oraz ich managerach.

Warsztat pracy

Jako manager możesz wykonywać wszystkie czynności właściwe tej profesji w rzeczywistości. Obejmują one wybór taktyki i stylu gry zespołu, selekcję podstawowej jedenastki i ławki rezerwowych przed każdym meczem, przeprowadzanie transferów piłkarzy i... to chyba tyle. Takie są właśnie kompetencje managera klubu piłki nożnej w Wielkiej Brytanii. (Manager – nie mylić z menedżerem – polskim odpowiednikiem tego słowa. Funkcje te w polskich i brytyjskich klubach różnią się zasadniczo.) Na Wyspach treningami zajmuje się trener (team coach), reklamami i rozbudową stadionu – dyrektor finansowy lub prezes klubu. Oczywiście, wszyscy czterej panowie (rzadko zdarzają się panie) współpracują ze sobą. Ty zatem jesteś odpowiedzialny wyłącznie za jakość i efektywność poczynań drużyny na zielonej murawie. Finanse, którymi dysponujesz, to pieniądze uzyskane z Twoich transakcji transferowych, ze sprzedaży biletów na Twoje mecze i nagrody za Twoje wyniki sportowe (puchary, Liga Mistrzów...). Czasem zdarzają się dotacje od właścicieli klubów. Ale tylko czasem.

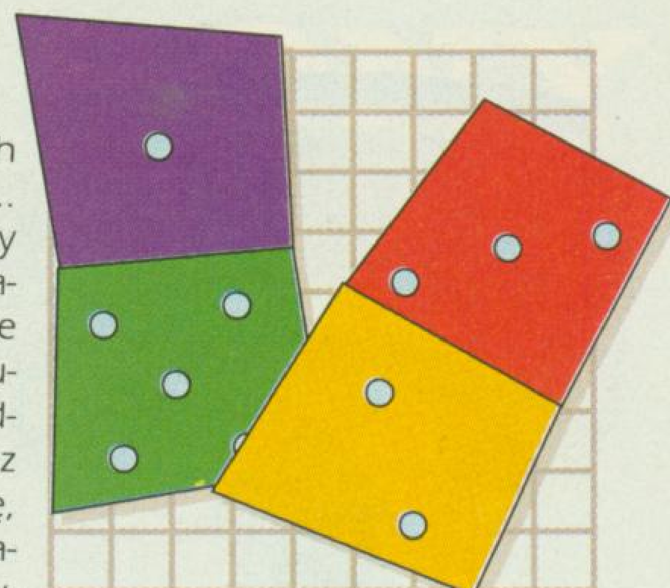
Standardowy notes z taktykami w CM2 liczy 17 stron, jedna taktyka na jednej stronie. Każdemu ustawieniu musi odpowiadać jeden z trzech stylów gry: passing style (podania od nogi do nogi), direct style (dokładne zagrania na czyste pole), long ball style (częste dośrodkowania na pole karne, z pominięciem linii pomocy). Oczywiście, nikt nie każe Ci ograniczać się do ww. liczby stron. Możesz zawsze wkleić nowe, z wymyślonymi przez Ciebie wariantami gry. Najważniejsze, by skuteczność Twoich rozwiązań sprawdzała się na boisku.

Każdy klub w CM2 prowadzi dziesięć rodzajów klasyfikacji swoich zawodników, zaczynając od pozycji zajmowanej przez nich na boisku, na wartości pieniężnej piłkarzy kończąc. Pomagają one ustalić skład i, oczywiście, odpowiednio wycenić wartość zawodników.

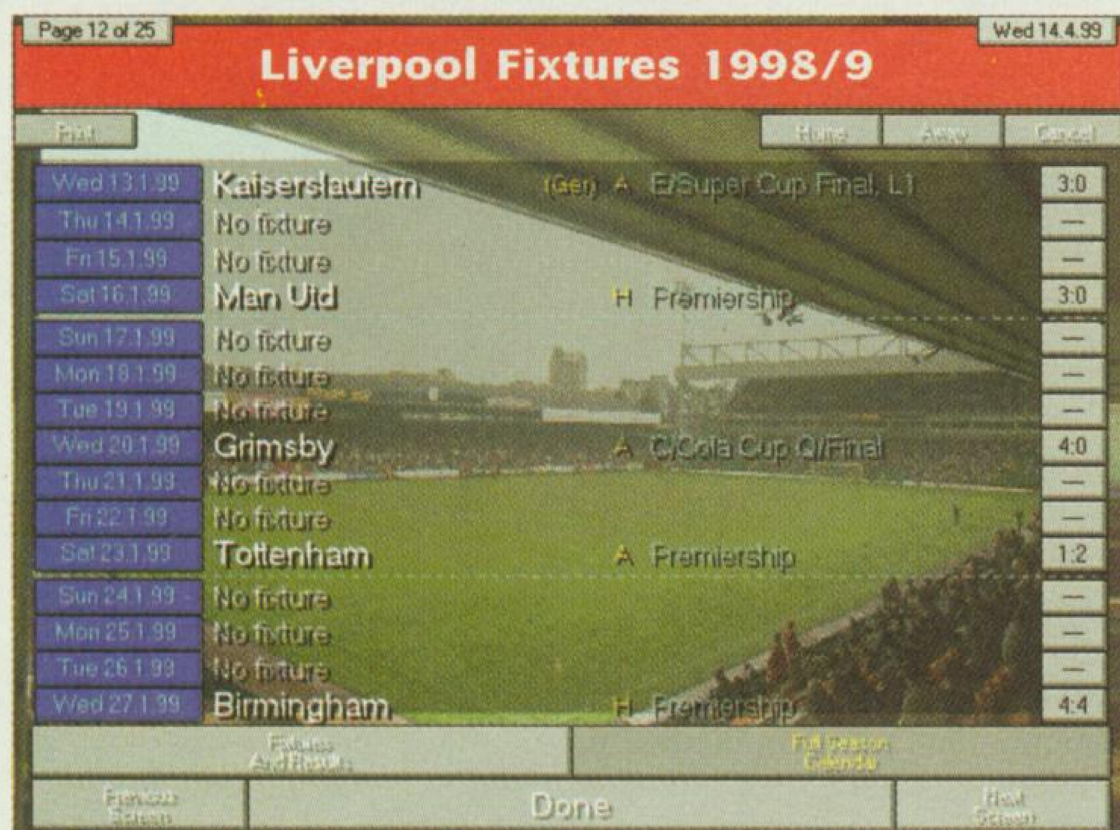
Transfery

interesują kibiców futbolu na całym świecie. Kto, kiedy, gdzie i za ile – odwieczne pytania związane z tym swoistym handlem żywym towarem.

W CM2 ceremoniał zmiany barw klubowych jednego utalentowanego człowieka odbywa się nadzwyczaj długo i kompleksowo. Po ustaleniu, którego piłkarza chcesz sprowadzić do



swojego zespołu (wybór spośród 3376 graczy ułatwia ikona Player Search) oraz uzyskaniu zgody jego dotychczasowego pracodawcy na transfer, czekają Cię tygodniowe negocjacje. Najpierw wybraniec musi się zgodzić na ich przeprowadzenie. Później proponujesz mu warunki umowy. Na treść kontraktu składa się wysokość tygodniowej pensji i różnorodne klauzule: premia za zwycięstwo, za zdobycie bramki, za udział w wywalczeniu trofeów na krajowych i europejskich boiskach; możliwość zerwania kontraktu po spadku drużyny do niższej ligi; możliwość przyjęcia ofert z większych klubów i darmowy transfer po wygaśnięciu umowy. Jeżeli Twoje propozycje przypadną piłkarzowi do gustu, gdy tylko wpłacisz transferową kwotę (w gotówce lub towarze – exchange), on złoży swój podpis pod nową umową o pracę.

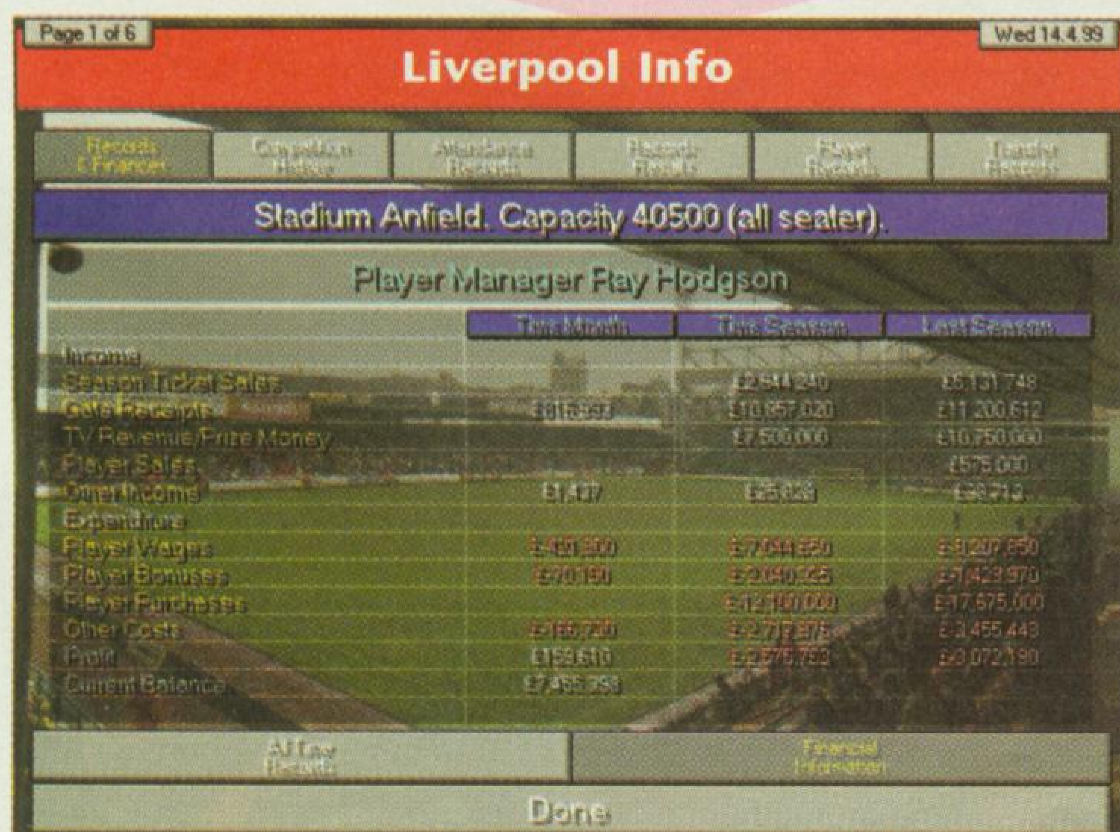


Mecz

Słychać pierwszy gwizdek sędziego. Clive Tyldesley. Jego komentarz zajmuje w sumie 114 MB i rzeczywiście jest wysokiej klasy – fachowy, ciekawy, realistyczny. Wraz z pierwszymi słowami sprawozdawcy na monitorze pojawia się tekst komentarza.

Oprócz rozwiązań audio–wizualnych nowością są czynności, które możesz wykonywać w trakcie meczu. Zmiana taktyki, stylu, zawodników to standard, ale możliwość wglądu w szczegółowy raport o grze obu drużyn mile zaskakuje. Raport dotyczy każdego piłkarza występującego na boisku i składa się z kilku kolumn: liczba podań; liczba podań, które dotarły do adresata; liczba podań kluczowych dla końcowego wyniku meczu... Dalsze kolumny zawierają liczby wślizgów, uderzeń głową i strzałów na bramkę. Na podstawie tych danych łatwo określić skuteczność zagrań Twoich podwładnych. Dodatkowo, każdy z nich ma wystawianą ocenę, bazującą na ww. liczbach. Zawodnik z najwyższą oceną wybierany jest na Gracza Meczu (Man of the Match).

Wszystkie raporty (nie tylko z meczów rozegranych przez Twój team) są zapamiętywane i zawsze masz do nich dostęp.



Szczegóły, które cieszą

- Możliwość awansowania starszych zawodników na grających managerów.
- Docieranie informacji o kontuzji zawodnika przed sfinalizowaniem jego transferu.
- Kluby z jednego miasta nienawidzą się do tego stopnia, że nie chcą odsprzedać sobie nawet najgorszych piłkarzy.
- Możliwość awansu na stanowisko managera reprezentacji jednej z drużyn wyspiarskich: Walii, Irladii, Irlandii Północnej, Szkocji i Anglii.
- W każdym roku wręczane są wyróżnienia dla najlepszych zawodników i managerów z Wysp oraz ze Starego Kontynentu.



Mankamenty

Żadne walety, co ja plotę, zalety (za dużo artykułów Jacka Piekary się czytało), nie zdołają przesłonić niedociągnięć tej gry.

Główne zastrzeżenie mam do formy rozgrywania meczu. Trwa on zazwyczaj 10 minut czasu realnego, a jedyne, co w nim przykuwa uwagę – to głos Clive'a Tyldesleya. Brakuje animacji, ruchu, akcji. Kto by to wytrzymał – siedzieć przez kilkanaście minut, wpatrując się jak sroka w „radio"?

Słabo została rozwiązana kwestia zmiany miejsca pracy w CM2. Gdy wpiszesz się na listę kandydatów na wolne stanowisko managera, stajesz się właściwie pracownikiem nowego klubu, gdyż nie możesz wycofać się z raz złożonej oferty. Dlaczego nie zachowano dobrego pomysłu z pierwszego CM? Można w nim było nie tylko odrzucić propozycję zmiany miejsca pracy, ale także uzależnić ją od wysokości otrzymywanej gaży.

Zdecydowanie za niska jest skala trudności rozgrywek na szczeblu europejskim. Drużyny angielskie łatwo sięgają po najwyższe trofea, choć na ich drodze staje czasem Ajax lub Milan.

I opisałem

Kristoff

CHAMPIONSHIP MANAGER 2
Domark 1995
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	75%
Grywalność	80%
Pomysł	100%
Ogółem	90%

SONY PLAYSTATION: ALTERNATYWA

Konsola do gier jest w Polsce zjawiskiem kulturowo obcym. Z jednej strony, sama nazwa kojarzy się raczej z tanim sprzętem o jednocyfrowej liczbie bitów. Z drugiej – trudno w ogóle mówić o RYNKU konsol. Sieci sprzedaży są słabo rozwinięte, prasa niemal nie porusza tej tematyki, samych posiadaczy jest niewielu. Sytuacja ma szansę ulec zmianie. Oto bowiem pojawił się w Polsce dystrybutor konsoli Sony PlayStation.

Sprzęt

Sony PlayStation (znana też pod nazwą PSX) jest najbardziej rozbudowaną i najnowocześniejszą konsolą świata. Jej serce to potężny procesor RISC R3000A, taktowany zegarem 33 MHz. Wspomagają go aż cztery procesory pomocnicze: dwa do obsługi grafiki (jeden dwu-, a drugi trójwymiarowej), jeden dźwiękowy (22 kanały, częstotliwość odtwarzania 44 kHz) i jeden do kompresji i dekompresji danych w czasie rzeczywistym.

Podstawowa pamięć PSX to 16 megabitów, czyli po naszemu 2 megabajty. Dochodzi do tego pamięć graficzna (1 MB), system operacyjny (512 kB), bufor CD-ROM (512 kB) i pamięć układów muzycznych (kolejne 512 kB).

Projektanci z Sony wybrali przyszłość (nie tylko oni...), zupełnie rezygnując z kartridża i za jedyny nośnik danych obierając CD-ROM. PSX wyposażony jest w czytnik o podwójnej szybkości (300 kB/sek.), posiadający dodatkowo możliwość odtwarzania płyt nagranych w formacie audio.



Możliwości

które oferuje Sony PlayStation powodują, iż posiadacze nawet najbardziej zaawansowanych PC zaczynają patrzeć na swoje maszyny z wyrzutem. Oto procesor grafiki dwuwymiarowej generuje obraz w rozdzielczości 640×480, w 16,7 mln kolorów (true color), jednocześnie pokazując animację z szybkością 60 klatek na sekundę. Rozdzielczość odpowiada jednemu z trybów SVGA (choć „ajbiemowskie" gry wykorzystujące true color można policzyć na palcach), ale już taka szybkość animacji jest na razie rzadko osiągana przez „niebieskie" maszyny.

Jednak prawdziwych cudów dokazuje układ „dopalający" grafikę trójwymiarową. Pozwala na cieniowanie i pokrywanie teksturami obiektów zbudowanych z polygonów (trójkątów). W ciągu sekundy układ ten jest w stanie obsłużyć 1,5 miliona polygonów cieniowanych lub 500 000 teksturowanych. Dzięki temu można grać na PSX w znakomite trójwymiarowe gry: mordobicia, wyścigi, doomopodobne.

Układy dźwiękowe dają wszystko, czego sobie można zażyczyć – odpowiada to z grubsza możliwościom oferowanym na PC przez produkty firmy Gravis.

Zawartość

pudełka z PSX przedstawia się następująco: konsola (niepozorna...), joypad (wygodny, aż 8 przycisków fire), kabel podłączeniowy do telewizora (można przez złącze Euro, można przez antenę), płyta z wersjami demo kilku gier oraz porządnie wydana instrukcja w języku polskim.

Obsługa konsoli jest prosta jak obsługa cepa. Zepsucie urządzenia wymaga dużo dobrej woli, równie dużo należy jej wykazać, by pogubić się przy wciskaniu jednego z trzech guzików. Po prostu wkładasz płytę i jedziesz: bez komunikatów „Out of memory" czy „General protection fault", bez grzebania w configu i autoexecu, po prostu – bez problemów...

Bajery

Sony sprzedaje szereg dodatków do swojej konsoli. Najważniejszy z nich (i naprawdę potrzebny) to karta pamięci, która umożliwia zapisywanie stanu gry. Na standardowej karcie (1 MB) można zapisać do 15 gier. Zarządzanie zapisami (w tym kasowanie zbędnych) możliwe jest z poziomu systemu operacyjnego konsoli.

Poza tym mamy mysz (przydatną przy strategiach i przygodówkach), joypady i joysticki (płynnie regulowane autofire'y i czułości, te rzeczy...). Dostępny jest też kabel, którym można połączyć dwie konsole i grać „head–to–head" – liczne gry oferują taką możliwość (wariant dla ubogich: drugi pad podłączony do tej samej konsoli).

Przebojem ostatecznym i absolutnym jest zaś... deskorolka, którą podłączamy do PSX i gramy w ESPN Extreme Sports, szalone wyścigi skate'ów, rolkowców i rowerzystów górskich.

Ridge Racer



ESPN Extreme Sports

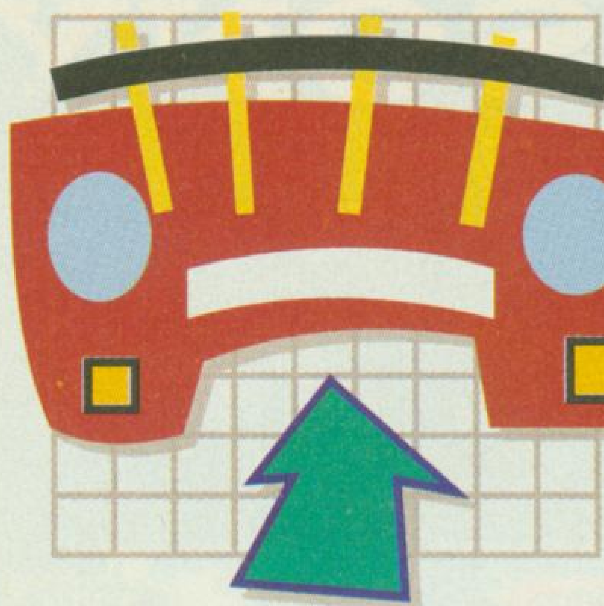


Warhawk



Twisted Metal





Oprogramowanie

Na Sony PlayStation powstało już kilkadziesiąt gier i co chwila pojawiają się nowe. Obok firm należących do koncernu Sony (Psygnosis, Namco i oczywiście Sony Entertainment) produkcją gier zajęli się potentaci rynku, by wymienić tylko Akklaim, Electronic Arts, Gremlin czy Virgin.

Wizytówką PlayStation są gry trójwymiarowe. Tytuł nr 1 – to Tekken, kultowe mordobicie. O jego powodzeniu zadecydowało nie tylko perfekcyjne wykonanie, ale przede wszystkim sam system walki: jasny, dający duże możliwości manewru, bez zbędnych bajerów. Kolejna gra w tym klimacie to Battle Arena Toh Shin Den. Tytuł ten nie jest aż tak popularny, choć moim zdaniem równie dobry. Od Tekkena różni się głównie tym, że postacie walczą używając różnych typów broni, a nie gołych rąk.

Wśród wyścigów samochodowych czołowy tytuł to Ridge Racer, ostatnio dorównuje mu także Destruction Derby. Wspomnieć też należy Wipeout, wyścigi pojazdów rakietowych, znane z kontrowersyjnej kampanii reklamowej (zdjęcia przedstawiające trupy ładnych panienek...).

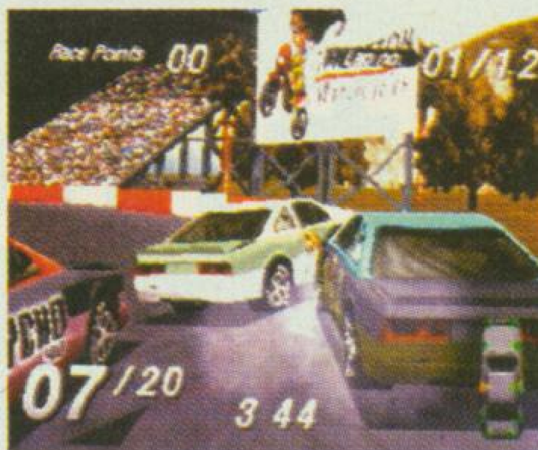
Choć gros gier na PSX to zręcznościówki, miłośnicy innych gatunków też znajdą tu coś dla siebie. Mamy więc symulatory lotu (Combat Air Patrol czy Thunderhawk 2), strategie (UFO, Lemmings 3D), gry sportowe (wszystkie z serii EA Sports, Striker 96, Power Sports Soccer, GoalStorm) a nawet przygodówki (Discworld, Myst).

Czytelnikowi należy się tu kilka słów wyjaśnienia na temat praw rządzących rynkiem oprogramowania na PlayStation. Otóż tzw. software developement kit (czyli sprzęt i oprogramowanie, które umożliwiają pisanie gier na PSX) kosztuje horrendalnie drogo: 30 tys. USD. Zawyżona cena stanowi po prostu środek prewencyjny, zapewniający, że gier na PSX nie będą pisali przypadkowi ludzie i przypadkowe firmy. Dzięki temu (mówię to z całą odpowiedzialnością, po zapoznaniu się z ponad trzydziestoma tytułami) na PlayStation NIE MA słabych (w kategoriach pecetowych) gier. Są raczej tytuły „nieplaystationowe" – takie, które na innych platformach wyglądają porównywalnie. Do tytułów tych zalicza się np. Mortal Kombat 3...

Konkurencja

Głównym konkurentem PlayStation na świecie jest Sega Saturn, konsola o zbliżonych (choć nieco słabszych) możliwościach. W Polsce Saturn występuje jednak w ilościach śladowych i nie zanosi się na radykalną zmianę – trudno tu więc mówić o konkurencji.

Poważnym konkurentem PSX będzie Ultra 64, która ma być odpowiedzią firmy Nintendo na pojawienie się konsoli Sony. Jej japońska premiera zapowiadana jest na marzec (na marginesie: pierwszego dnia sprzedaży w Kraju Kwitnącej Wiśni zakupiono ponad 100 tys. sztuk PSX...). Jednak nim Ultra 64 dotrze do Europy, minie trochę czasu – na światowym rynku konsol obowiązuje kolejność: Japonia, USA, Europa. Wątpliwości budzi też fakt, że Nintendo nie odcięło się ostatecznie od technologii kartridżowej – CD–ROM do Ultry będzie dostępny tylko jako opcja. Niemniej jednak nie wolno lekceważyć rynkowego giganta.



Destruction Derby



Lemmings 3D

Kolejnym konkurentem PSX jest Atari Jaguar. Konsola ta – o możliwościach porównywalnych z produktem Sony – jest jednak słabo oprogramowana, zaś gier na CD (opcjonalny) jest raptem... pięć. Jaguar ma jednak istotną zaletę – jest w Polsce niemal dwa razy tańszy. Jakość gier czy cena konsoli – to Wasz problem i Wasza decyzja.

Polska

Firma Lanser, dystrybutor Sony PlayStation na Polskę (pierwsze zezwolenie dla firmy z Europy środkowo–wschodniej!) planuje rozwój ogólnopolskiej sieci sprzedaży swojego sprzętu. Nie zamierzam tu dokładnie przedstawiać całego planu, powiem jedno: jest profesjonalny, solidny i wygląda rozsądnie (i może właśnie dlatego spotkał się ze sceptycznym przyjęciem ze strony części branży). Nie będzie problemów z zakupem oprogramowania – zamierza je sprowadzać Lanser oraz inni dystrybutorzy. Nieoficjalnie wiadomo też, że toczą się poważne rozmowy nt. organizacji sieci wypożyczalni gier.

Ceny

Cena konsoli wynosi 1599 zł. Gry będą kosztować od 219 do (rzadko) 249 zł. Ceny te są sporo wyższe od cen gier na PC, jednak takie są prawa rynku konsol. Zwracam też uwagę Czytelnika, że przeciętny multimedialny PC kosztuje obecnie ok. 4000 zł – czyli tyle, co PSX i 10 gier. A w rachunku długofalowym należy jeszcze uwzględnić koszty kolejnych upgrade'ów.

Moja opinia

Uważam, że w odniesieniu do Sony PlayStation „konsola" to niewłaściwe słowo. Traktowałem ją raczej jako PC, bez klawiatury, ale z większym monitorem... To naprawdę znakomity sprzęt, którego możliwości przerastają konkurencyjne konsole i komputery. Jednak

Wybór

należy do Was.

Alex

PS Od następnego numeru zaczynamy prezentacje gier na Sony PlayStation.

Dystrybutorem konsoli Sony PlayStation na terenie Polski jest firma Lanser, ul. Skrzydlata 1A, 82-300 Elbląg, telefon (050) 339365, fax (050) 335944.

Rapid Reload



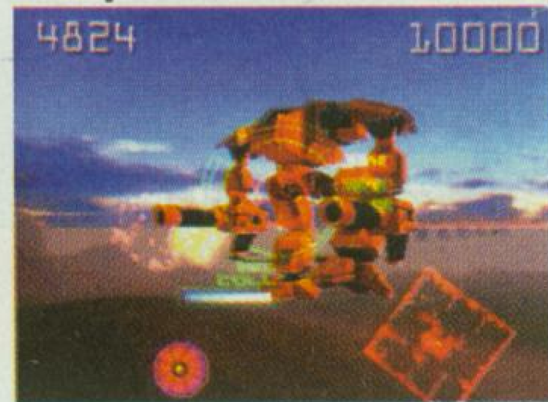
Battle Arena Toh Shin Den



Wipeout



Krazy Ivan



TIPS & TRICKS

tete

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

KONKURS SUPERTETE TRWA!!!

No właśnie, pełno nas, a jakby nikogo nie było. Coś ciężko idzie Wam wyszukiwanie nowych, jeszcze w Gamblerze nie drukowanych tipów. Z bólem, rozpaczą (he, he, tak naprawdę to im mniej przysyłacie, tym mniej mam roboty) zauważam, że listów do tetetki przychodzi coraz mniej. A przynajmniej do tipowej działki, bo np. konkurs Gildii został zasypany odpowiedziami. Czy 10 mln starych złotych (tyle wynosi nagroda za zgromadzenie największej liczby punktów), to naprawdę tak mało? Przecież za to można kupić 8 MB RAM i jeszcze zostanie na ładnych kilka flaszek soku chmielowego. Więc, moim zdaniem, warto zakasać rękawy i poszperać w zachodnich pismach (albo w sieci, albo w swoich własnych zbiorach). Jednak przypominam jeszcze raz: PRZYJMUJEMY TYLKO DYSKIETKI (które odsyłamy, jeśli dołączycie zaadresowaną kopertę zwrotną).

W dziale solucji drukujemy pełny opis przejścia gry Daedalus Encounter. Trochę już nie na czasie, ale tekst „spadał" przez kilka miesięcy (bo miejsca nie było). Z nówek - dokończenie Stonekeep i Torin's Passage. A w przyszłym miesiącu to sam już nie wiem, skąd znajdę miejsce na solucje, bo gotowe są już miliony kilobajtów (m.in. Gabriel Knight 2).

Oto klasyfikacja SUPERTETE po trzech miesiącach rywalizacji:

1. Grzegorz Morgiel (Oleśnica) - 61,5 pkt.
2. Marcin Marszałek (Gdańsk) - 34 pkt.
3. Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 32 pkt.
4. Wojciech Kulik (Rybnik) - 23 pkt.
5. Marcin Czółno (Mielec) - 17 pkt.

A nagrodę za największą liczbę punktów zdobytych w numerze 3/96 (one million old zlotys) dostaje lider ogólnej klasyfikacji - **Grzegorz Morgiel.**

W styczniu fałszywki nie było. Tym razem nie celowo - po prostu, don Pedro raczył był zapomnieć. Ale trzy osoby trafiły! Natomiast kilkudziesięciu czytelników stwierdziło, iż nie istnieje gra Royal Flush. **Orest Onuszko** z Gdańska (autor) nie jest jednak postacią wymyśloną przez redakcję. Być może Royal Flush to jakiś „biały kruk", o którym mało kto wie. Gry ufundowane przez **IPS Computer Group**: Wing Commander 2, Car&Driver i Dungeon Master otrzymują: **Piotr Arendarski** z Gorzowa Wielkopolskiego, **Robert Czubski** ze Szczecina i **Radosław Florczak** z Głubczyc. I to by było na tyle.

don Pedro (z K.D.)

Indeks gier



DAEDALUS ENCOUNTER (PC CD-ROM)

START

Ariel pojawia się na ekranie wideo. Na zadane pytanie możesz odpowiedzieć TAK bądź NIE, efekt będzie jednakowy. Jeżeli spóźnisz się z odpowiedzią, ekran pociemnieje, a piękna Ariel (Tia Carrere) zniknie na zawsze.

Twoja misja będzie polegała głównie na wykonywaniu poleceń Ariel. W nawiasach podałem, jakiej funkcji powinieneś użyć, aby osiągnąć zamierzony efekt. Większość napotkanych łamigłówek - to zamki do drzwi. Na początku możesz zmienić ich poziom trudności, co przyspieszy rozwiązywanie. Poziom trudności wpływa na liczbę wariantów każdej zagadki otwierającej drzwi. Zapoznaj się również z funkcjami sondy, takimi jak MULTILIGHT i SEND, które są niezbędne w czasie gry.

Statek Artemis skieruje się do układu Draylaka i tam masz okazję wypróbować swoje nowe możliwości. Na prośbę Ariel uruchom sondę, która od tej pory będzie Ci służyć za oczy, uszy i ręce. Na kolejne żądania Ariel wciśnij: STARTUP, DIAGNOSTICS i DEPLOY. Sonda zostanie uwolniona z doku i polecisz na eksplorację kosmosu. Przed Tobą ukaże się frachtowiec Vakkarów. Zidentyfikuj go (ANALYSIS). Teraz musisz dostać się do jego wnętrza. W tym celu użyj lasera (automatycznie się uruchomi) i strzel w zielone, górne światełko (dokładnie obok drzwi). W środku jest ciemno, więc włącz światła (FLOODLIGHT). Korzystając z zielonych kresek nawigacyjnych na Twoim ekranie wideo pojedź w dół, a odnajdziesz nie zidentyfikowany przedmiot. Chwyć go (GRAPPLE-ARM) i zanalizuj (ANALYSIS). Zack chce lecieć na Mizar i zapyta Cię o zdanie. Odpowiedz według swojego uznania (YES/NO), ale i tak tam polecicie.

MIZAR

Po wyjściu z hiperprzestrzeni Artemis uderzy w inny statek. Pogasną światła, a załoga straci przytomność. Sprawdź, co się stało (DIAGNOSTICS). Jesteś w ARTEMIS CIRCUIT PUZZLE, gdzie musisz podłączyć zerwane obwody układu podtrzymywania życia. W środku znajduje się układ zasilający, od którego odchodzą przewody. Trzeba je tak poustawiać, żeby prąd dopływał do końcówek umieszczonych po bokach. Czas na rozwiązanie tej łamigłówki jest ograniczony. Po podłączeniu, na prośbę Ariel zidentyfikuj statek, z którym się zderzyliście (ANALYSIS). Następnie uruchom sondę (STARTUP, DIAGNOSTICS, DEPLOY). Polecisz na rozpoznanie, a Zack i Ariel wkrótce do Ciebie dołączą. Przez dziurę w kadłubie dostaniecie się do środka nieznanego statku. Włącz światła (FLOODLIGHT). Masz trochę czasu, aby rozejrzeć się, zanim zajmiesz się drzwiami znalezionymi przez Ariel. Zrób analizę (ANALYSIS). Drzwi okażą się światłoczułe, więc będziesz mógł skorzystać z multilighta (MULTILIGHT CONTROL). Każdy kolor z zakresu pasma widzialnego będzie pasował.

Teraz rozpoczniecie eksplorację statku Obcych. Aby ukończyć grę trzeba odnaleźć sześć kul. Jeśli nie zdołasz odnaleźć kul w tym etapie nie przejmuj się, będziesz miał okazję zrobić to później.

KWATERY

Dostaniesz się do kwater załogi statku Obcych. Aby odnaleźć kulę pojedź do przodu (kliknij na środek ekranu wideo) i obróć się o 90° w prawo. Zobaczysz Obcego, który pilnuje kuli. Zastrzel go. Następnie weź kulę (GRAPPLE-ARM) i wyjdź. Wszystko to musisz zrobić szybko. Ariel zawoła Cię z powrotem. Jeśli nie udało Ci się odzyskać kuli, będziesz miał okazję po nią wrócić. Poza tym Zack zapyta, czy nie widziałeś jakichś urządzeń nawigacyjnych. Odpowiedz, że nie. Po dłuższym spacerze dotrzecie do centrum statku, skąd odchodzą drzwi do innych pomieszczeń. Ariel poprosi, żebyś otworzył ŻÓŁTE DRZWI. Zrób analizę (ANALYSIS). Odczytane słowo przetłumacz jako np. YELLOW DOOR. Drzwi są światłoczułe, więc zapal żółte światło (MULTILIGHT - YELLOW). A teraz czas na łamigłówkę OVERLAPPING HEXAGON PUZZLE. Trzeba tak poustawiać figury rozmieszczone w bocznych sześciokątach, aby ułożyć z nich gwiazdę, która jest w środku. Po dłuższej sekwencji animowanej dotrzecie na pokład obserwacyjny, gdzie znajduje się rzecz godna Twojej uwagi. Ariel poprosi, abyś rzucił okiem na panel sterowania. Zrób analizę (ANALYSIS), następnie otwórz osłony multilightem (MULTILIGHT). Każdy kolor załatwi sprawę. Czeka Cię SUN PUZZLE. Kliknięcie na półkule umieszczone na obwodzie powoduje, że dwie z nich zmieniają kolor. Chodzi o to, żeby wszystkie były żółte.

Później nastąpi atak Krinnów. Będziesz musiał zabić dziesięciu, aby przejść dalej, co oznacza, że Zack wystrzeli dziurę w oknie pokładu obserwacyjnego i razem z Ariel zostanie wyssany na zewnątrz. Aby ich uratować, użyj multilight (MULTLIGHT). Możesz wybrać dowolny kolor.

Podczas tych działań Twoja sonda zostanie uszkodzona i będziesz musiał jak najszybciej usunąć usterkę. Zrób diagnozę (DIAGNOSTICS). Masz przed sobą PROBE RELAY PUZZLE. Bramki można zamykać bądź otwierać, klikając na przyciski przy ich podstawach. Każda jest oznaczona jednym bądź kilkoma kolorami. Kiedy jedna bramka zostanie zamknięta lub otwarta, pozostałe z tym samym kolorem zmieniają swój stan z zamkniętego na otwarty bądź na odwrót. Trzeba zamknąć wszystkie bramki.

Wróć do centrum statku. Po zbliżeniu się do NIEBIESKICH DRZWI zrób analizę (ANALYSIS). Przetłumacz odczytane słowo jako BLUE DOOR. Multilightem wyślij niebieskie światło (MULTILIGHT - BLUE). Aby otworzyć drzwi musisz rozwiązać RHYTHM PUZZLE. Figura w środku złożona jest z elementów ustawionych na obwodzie. Kiedy elementy na obwodzie nachodzą na siebie, w środku pojawiają się szare trójkąty. Trzeba tak ustawić elementy na obwodzie, żeby ich nie było. Elementy obraca się klikając na nich myszą.

Następnie windą do MEDITATION CHAMBER. Na szczycie Zack nieuważnie stanie i spadnie w dół. Pospiesz mu na ratunek. Żeby wciągnąć go z powrotem na górę, musisz racjonalnie wykorzystać swoje silniki. Utrzymuj ciąg (thrust) na żółtej kresce, a wszystko będzie w porządku. Kolejne zadanie polega na wzięciu kuli. Jest schowana w posągu na środku Meditation Chamber. Podleć do niebieskiego przycisku w podstawie posągu. Zrób analizę (ANALYSIS) i zapal dowolne światło (MULTILIGHT). Czeka Cię łamigłówka ORBITS PUZZLE. Przedstawiony jest planetarny układ słoneczny. Trzeba tak przesuwać planety po orbicie, żeby ta, której nie można przestawiać, zaćmiła słońce. Wyślij teraz kombinację odpowiadającą BLUE DOOR i kula jest Twoja. Animowana sekwencja sprowadzi Was z powrotem do centrum statku. Teraz kolej na POMARAŃCZOWE DRZWI. Zrób analizę (ANALYSIS). Przetłumacz odczytane słowo jako ORANGE DOOR. Multilightem wyślij pomarańczowe światło (MULTILIGHT - ORANGE). Łamigłówka nosi nazwę ROTATING SHAPES PUZZLE. Obracające się figury można zatrzymać w miejscu, klikając na nich. Trzeba je tak poustawiać, żeby każda miała swój odpowiednik. Jesteś w ambulatorium. W tym pomieszczeniu możesz znaleźć kulę i pazur. Niestety, nie można wziąć ich obu jednocześnie, więc po jeden z przedmiotów będziesz musiał wrócić później. Aby dostać kulę obróć się w prawo i zrób analizę (ANALYSIS). Wyślij sekwencję przetłumaczoną jako ORANGE DOOR. Weź kulę (GRAPPLE-ARM). Aby dostać pazur obróć się w lewo. Kliknij na pajęczy przedmiot na długim ramieniu. Podlecisz do niego. Następnie: 1. Włącz czerwone światło (MULTILIGHT - RED). Laser się obniży. 2. Włącz niebieskie światło (MULTILIGHT - BLUE). Laser zmieni kształt. 3. Włącz pomarańczowe światło (MULTILIGHT - ORANGE). Cięcie nr 1. 4. Włącz żółte światło (MULTILIGHT - YELLOW). Cięcie nr 2. 5. Włącz fioletowe światło (MULTILIGHT - PURPLE). Cięcie nr 3. Po trzech cięciach pazur zostanie odcięty. Kliknij na dolną kreskę nawigacyjną na ekranie wideo. Obróć się w prawo, aż zobaczysz pazur i kliknij na niego. Weź go za pomocą chwytaka (GRAPPLE-ARM). Po tym animowana sekwencja doprowadzi Was z powrotem do centrum statku. Przed Tobą ZIELONE DRZWI. Włącz analizę (ANALYSIS). Przetłumacz odczytane słowo jako GREEN DOOR. Multilightem wyślij zielone światło (MULTILIGHT - GREEN). Aby otworzyć drzwi musisz rozwiązać łamigłówkę LIGHT REFLECTION PUZZLE. W niewielkich trójkącikach, z których składa się plansza, są lustra. Trzeba je tak poustawiać, żeby odbity promień połączył migające punkty tego samego koloru co on.

Krinny zablokują drzwi i Zack z Ariel zostaną uwięzieni. Będziesz musiał przebyć labirynt, żeby dostać się na drugą stronę i uwolnić ich. Wcześniej jednak weź kulę. W tym celu zrób zwrot w tył i poleć do przodu. Staniesz przed urządzeniem. Zanalizuj je (ANALYSIS). Multilightem prześlij sekwencję odpowiadającą GREEN DOOR. Kulę weź chwytakiem (GRAPPLE-ARM). Teraz ponownie się obróć i podleć do wejścia do labiryntu. Postępuj według poniższych wskazówek: 1. Idź do przodu. Znajdujesz się teraz w labiryncie. 2. Zapal światło (FLOODLIGHT). 3. Idź do przodu. 4. Idź do przodu. 5. Skręć w lewo i idź do przodu. 6. Idź do przodu. 7. Skręć w lewo i idź do przodu. 8. Skręć w lewo i idź do przodu. 9. Skręć w lewo i idź do przodu. 10. Skręć w prawo i idź do przodu. 11. Idź do przodu. Teraz będziesz mógł uwolnić swoich towarzyszy i wrócić tam, skąd przyszliście. Zostały Ci FIOLETOWE DRZWI. Postępuj jak zwykle: analiza (ANALYSIS), przetłumacz odczytane słowo jako PURPLE DOOR. Multilightem wyślij fioletowe światło (MULTI-LIGHT - PURPLE). Aby otworzyć drzwi, musisz rozwiązać łamigłówkę AVOID THE TRIANGLES PUZZLE. Przypomina trochę kółko i krzyżyk. Grasz przeciwko komputerowi. Musisz tak układać swoje (niebieskie) kreski, żeby ułożyć pętlę złożoną z co najmniej czterech kresek.

W pomieszczeniu znajduje się siedem płyt. Każdą z nich zanalizuj (ANALYSIS) i naświetl multilightem. Pojawią się na nich freski, które trzeba zanalizować (ANALYSIS) i przetłumaczyć odczytane słowa. Na każdej płycie są dwa freski. Wywołuje się je następującymi kolorami: Fresk #1a - GREEN (napis potrzebny do dobrego zakończenia, patrz dalej), Fresk #1b - BLUE, Fresk #2a - ORANGE, Fresk #2b - RED, Fresk #3a - PURPLE, Fresk #3b - BLUE, Fresk #4a - RED (napis potrzebny do dobrego zakończenia, patrz dalej), Fresk #4b - YELLOW, Fresk #5a - RED, Fresk #5b - BLUE, Fresk #6a - ORANGE, Fresk #6b - YELLOW, Fresk #7a - RED, Fresk #7b - YELLOW. Aby wyjść z pomieszczenia znajdź płytę, przy której pojawia się dolna kreska nawigacyjna. Teraz Ariel pójdzie obejrzeć platformę i zostanie uwięziona przez pole siłowe. Żeby ją uwolnić, prześlij sekwencję odpowiadającą PURPLE DOOR. Zack weźmie kulę znajdującą się na platformie i wrócicie do centrum statku. Teraz, gdy przeszliście cały statek i nie znaleźliście wyjścia, Zack i Ariel usiądą załamani na podłodze. Natomiast Tobie pozostało wrócić po brakujące kule. Opis, co robić w każdym z pomieszczeń, masz wyżej. Będziesz miał większe możliwości manewru w pomieszczeniach, ale i więcej czasu, żeby odnaleźć brakujące przedmioty.

Ponieważ nie musiałeś wchodzić przez czerwone drzwi wcześniej, teraz masz po temu okazję. Zrób analizę (ANALYSIS). Przetłumacz odczytany napis jako RED DOOR. Multilightem wyślij czerwone światło (MULTILIGHT - RED). Potem rozwiąż RUBIK HEXAGON PUZZLE. Masz do ułożenia podświetlony wzór, znajdujący się na jednym z rogów sześciokąta. W tym celu obracasz rozety złożone z trójkątów (musisz na nie kliknąć). Aby wybrać inną rozetę musisz przesunąć punkt obrotu na jej środek. Wejdziesz w korytarz, gdzie będziesz miał pełną możliwość manewru. Idź w dół korytarza, aż do przedsionka. Skręć w prawo i kliknij na drzwiach z zabitym Obcym. Dostaniesz się do kwater załogi. Jak znaleźć kulę, patrz wyżej, punkt „KWATERY".

Kiedy już będziesz miał sześć kul oraz pazur, stanie się coś dziwnego. Teraz będzie Ci potrzebny pazur, który Zack zostawił gdzieś na podłodze w centrum statku. Poszukaj go i weź za pomocą chwytaka (GRAPPLE-ARM). Zack i Ariel pójdą na górę do pomieszczeń dla poczwarek. Podlecisz do Obcego. Zrób analizę (ANALYSIS), otrzymasz dwie wielokolorowe sekwencje. Kiedy Obcy zobaczy Zacka i Ariel, zacznie się do nich zbliżać. Żeby porozmawiać z Obcym, wyślij mu sekwencję z Fresku #1a. Następnie prześlij drugą sekwencję - Fresk #4a.

POMYŚLNE ZAKOŃCZENIE

Po tych dwóch komunikatach Obcy włączy pole siłowe, które obniży temperaturę na Artemis. Dzięki temu wszyscy przeżyją.

ZAKOŃCZENIE PROBLEMATYCZNE

Jeśli wybierzesz niewłaściwe sekwencje lub nic nie wyślesz, Obcy zaatakuje. Jeżeli go zabijesz, pojawi się królowa, z którą również będziesz musiał walczyć. Gdy ją pokonasz, zostanie Ci do rozwiązania ostatnia łamigłówka, żeby wyprowadzić statek z kursu kolizyjnego ze słońcem.

Hombre

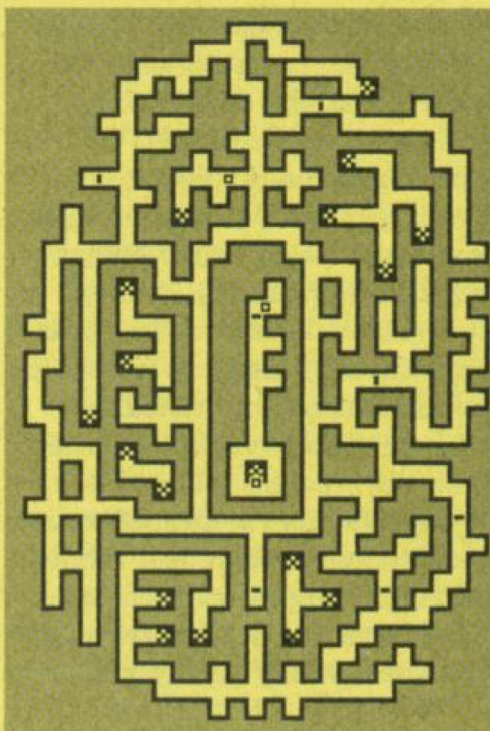
STONEKEEP - cz. 2 (PC CD-ROM)

14. Brama Przodków i Dziury

Oba te miejsca należy traktować jako jedno, gdyż są połączone systemem schodów i zapadni. To chyba najmniej przyjemna część gry. Nie ma tu, co prawda, żadnych przeciwników, ale za to trzeba krążyć po wielu korytarzach. Zadanie polega na przedostaniu się do centrum Bramy Przodków. Aby tego dokonać należy po kolei próbować wszelkich wejść i zejść, odnaleźć iluzoryczną ścianę na terenie Bramy Przodków, zlikwidować teleportacyjną

LEGENDA:
- × drabina ↑
- ◆ drabina ↓
- ■ schody
- Ⅰ drzwi
- Ⅰ iluzoryczny mur
- ⊡ srebrne koło

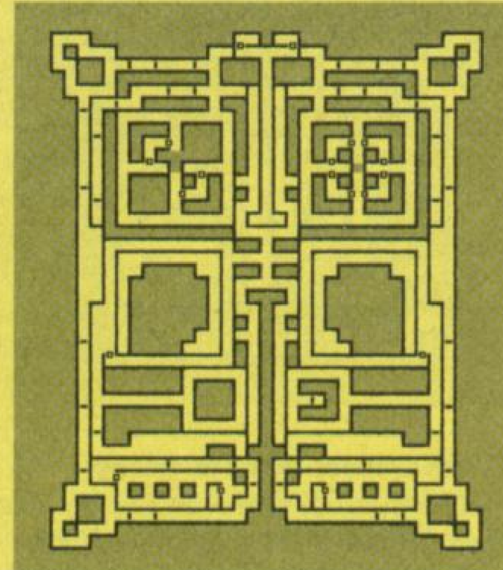




pułapkę w jednym z korytarzy (po włączeniu dźwigni ukrytej za ruchomą ścianą przenosi się w inny korytarz), znaleźć trzy klucze: orła, lwa i rubinowy oraz zabrać następny Orb (Safrinni's Orb). Klucz lwa znajduje się w komnacie z trzema niszami i napisem dotyczącym chciwości. Weź tylko klucz, zostaw tarczę i pierścień. Oba te przedmioty można również zabrać, jeżeli zabezpieczyłeś się teleportacyjnym zaklęciem i wyznaczyłeś krąg powrotu w bezpiecznym miejscu. Klucz orła jest w palenisku na wschodzie Bramy Przodków. Kiedy w Dziurach odnajdziesz Safrinni's Orb, przejdź do korytarza najbardziej zbliżającego się do centrum lokacji i tam stań pod dziurą w suficie. Teraz weź Safrinni's Orb i kliknij nim na Drake'u. Za pomocą magii zostaniesz przeniesiony do góry, do samego centrum Bramy Przodków. Musisz szybko przejść przez iluzoryczną ścianę, bo inaczej spadniesz z powrotem. Teraz rubinowy klucz otworzy przejście do Pałacu Cieni. Po drodze jest jeszcze piękny komplet złotej zbroi. Gdzieś w Dziurach podobno można znaleźć magiczną różdżkę o mocy 99, ale mnie się to nie udało. Jest też mana circle (obok Safrinni's Orb) i warto „naładować się magicznie", bo przyda się to w Pałacu Cieni. Przed bramą z drużyny odejdzie sharga Skuz.

15. Pałac Cieni

Atakują tu szkielety rycerzy i czaszki strzelające ogniem oraz fantomowe szkielety i fantomowe czaszki (na wschodzie). Zasadą jest - nie walczyć z nimi hand to hand, tylko załatwiać sprawę na odległość. Na czaszki skutkuje w zasadzie tylko fireball, potraktowany dodatkowo meta runem dającym potrójną moc. Szkielety najlepiej pokonać, ciskając w nie przez otwarte drzwi magicznym, krasnoludzkim toporkiem.

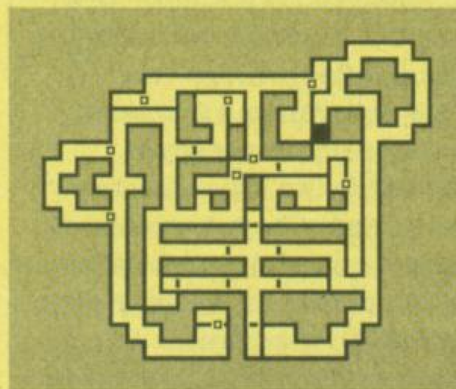


W Pałacu Cieni znajdują się przejścia do innych lokacji (czarne punkty w ścianie, czyli dark mirrors) i sporo iluzorycznych ścian. Należy odnaleźć dwa symbole: ying i yang, a po złożeniu ich otworzy się przejście. Trzeba zwrócić uwagę, iż zachodnia i wschodnia część pałacu są w pełni symetryczne - to ułatwi podróż. Do odnalezienia jest rewalacyjna broń - młot cienia. Należy znaleźć najpierw na południowym zachodzie przedmiot zrobiony z cienia, a następnie na południowym wschodzie (w miejscu, które jest lustrzanym odbiciem) położyć ten przedmiot na czymś w rodzaju kowadła. Teraz zacznie się formować broń różnego rodzaju. Proponuję wybrać najbardziej skuteczną, czyli młot. Trzeba tu zaznaczyć, że broń zrobiona z cienia jest jedyną, która może unicestwić scourge'a - trzy atakujące czaszki. W Pałacu Cieni w pewnym momencie zagrodzi nam drogę Afri's Orb o ogromnych rozmiarach. Trzeba potraktować go czarem shrunk, a zmniejszy się (oczywiście zabrać). W pewnym momencie natkniemy się na lustro (Dark Mirror), odbijające postać Drake'a i wysyłające potężnej mocy kulę ogniową. Trzeba je jak najszybciej rozbić i kawałek rozbitego lustra koniecznie zachować. Teraz w korytarzach, gdzie pokonaliśmy scourge'a (tego, który mówi o bólu i grozi po zniszczeniu każdej z czaszek) zauważymy, iż jedna z „wypustek" korytarza nie ma swego odbicia po zachodniej stronie. Stań przy ścianie i użyj na Drake'u rozbitego kawałka lustra, a zobaczysz ukryte drzwi prowadzące do Wieży Cieni.

16. Pierwszy poziom Wieży

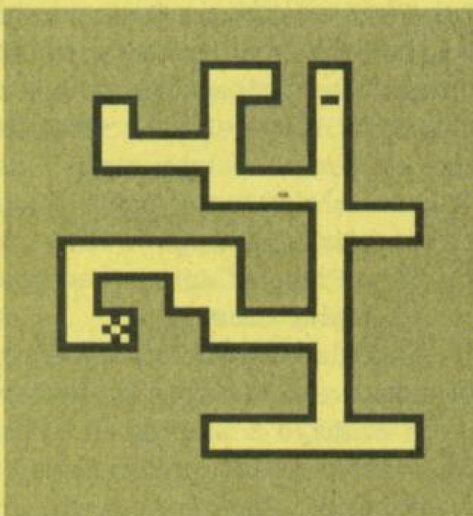
Głowa przy drzwiach zada Ci dwa pytania: czy chcesz wejść (want) oraz czy musisz wejść (w tym wypadku need). Na pierwsze pytanie odpowiedz: nie (naciskając czerwone pole), na drugie: tak (zielone). Przy krasnoludzie, którego zabije Enigma, znajdziesz przyrząd umożliwiający otwarcie tajnego przejścia do jaskini ciemnych krasnoludów. Przejście potrafi otworzyć tylko Farli. Pierwszy poziom wieży jest opanowany przez latające, kolczaste walce (shadow hammer rozwala je jednym uderzeniem)

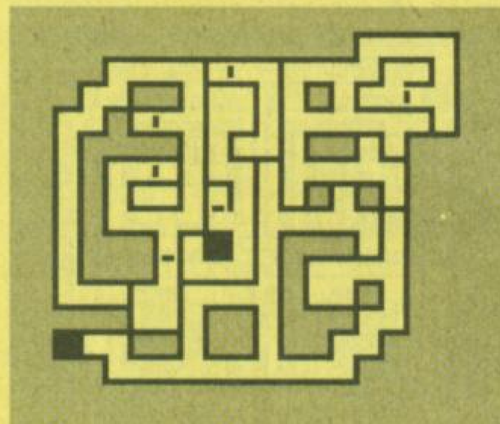
i ogniowe żywiołaki (atakować szybko i z daleka silnymi czarami - meta triple power - zanim zdążą wysłać chmurę ognia). Można stąd wejść od razu na czwarty poziom, do siedziby Khuul Khuuma, ale bez czterech srebrnych przedmiotów nie jest to wskazane. Najgroźniejszym wrogiem jest ogromny kolczasty walec, który błyskawicznie niszczy całą drużynę. Podobno można go uwięzić za kratą (jeżeli jesteś wystarczająco szybki), ale ja po prostu po załatwieniu wszystkiego co trzeba, uciekłem. Drzwi, które wysyłają energetyczny pocisk otworzą się tylko po naciśnięciu odpowiedniej sekwencji runów (niedaleko, za ruchomą cegłą jest tablica z runami). Oto ta sekwencja: pierwszy i drugi run w pierwszym rzędzie, czwarty run w drugim rzędzie, pierwszy run w trzecim rzędzie, trzeci i czwarty run w czwartym rzędzie. Na tym poziomie wieży należy znaleźć pierwszy srebrny talizman (ankh).



17. Jaskinia ciemnych krasnoludów

Krasnoludy mają w łapach sporą parę, ale nie ma ich wielu. Warto tu zauważyć, iż przycisk w jednej ze ścian otwiera tajne przejście do pomieszczenia z kręgiem mana. Przejście do następnej ukrytej komnaty również otwiera przycisk w ścianie. Obok kręgu mana radzę rzucić czar powrotu, bo walki z żywiołakami na drugim poziomie nie są łatwe i trzeba kilkakrotnie doładować różdżki.



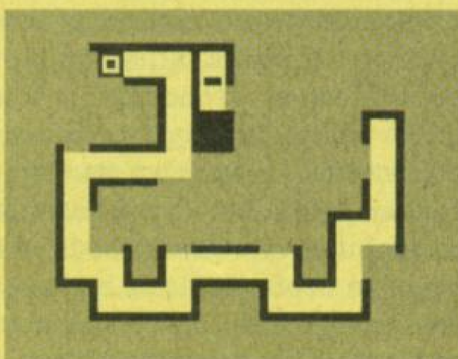


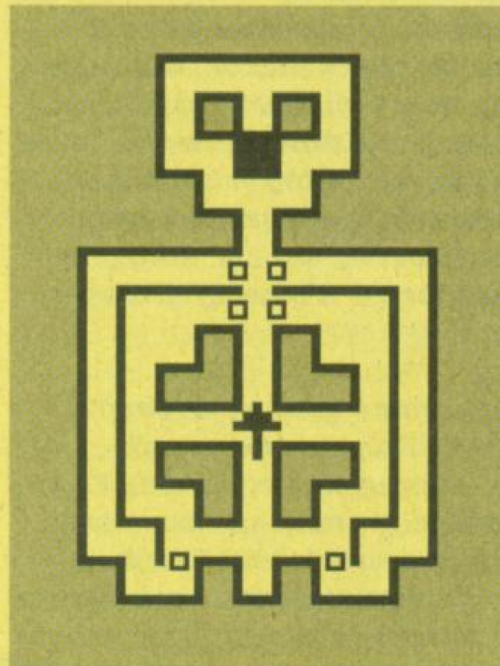
18. Drugi poziom wieży

Chronić się tarczą (triple power) i walić z dala do żywiołaków. Nie miałem niestety czaru icebolt, więc rozwalałem je pociskami energii. Tu trzeba znaleźć następne srebrne talizmany: krzyż i półksiężyc leżą na podłodze.

19. Trzeci poziom wieży

Nie miałem cierpliwości do staczania następnych walk z żywiołakami, a przypadkowo udało mi się od razu dotrzeć do srebrnego koła (ostatni z czterech magicznych przedmiotów). Na niepełnej mapie tego poziomu zaznaczyłem położenie srebrnego koła. Znalezienie go - to wszystko, co tu trzeba zrobić.





20. Czwarty poziom wieży

Przed wejściem grupę opuści Wahooka. Na środku są cztery płyty w podłodze. Połóż srebrny przedmiot (jakikolwiek) na pierwszej, przejdź przez iluzoryczne ściany i połóż następne przedmioty na drugiej i trzeciej płycie. Następnie wejdź w środek. Pojawi się Khuul-Khuum, a obok niego dwie następne planety (czyli orbs). Zabierz je, po czym natychmiast się wycofaj i połóż czwarty srebrny przedmiot. Zobaczysz, jak ginie Król Cieni.

21. Świątynia Thery

Ostatni etap gry. Zagadka logiczna. Znajdują się tu piedestały. Na tym, który aktualnie świeci błękitnym kolorem, należy położyć orb. Kolejność układania odpowiada kolejności planet w Układzie Słonecznym. Po kolei należy kłaść: Helion, Aquila, Thera, Azrael, Marif, Afri, Safrinni, Yoth Soggoth, Kor Soggoth. Thera dziękuje, bogowie wyrywają się na wolność, Stonekeep odradza się, drzewa pokrywają kwiatkami i listkami. I teraz to już naprawdę koniec (a Stonekeep 2 w roku 1997, na Gwiazdkę!).

UWAGI KOŃCOWE

ZAKLĘCIA

Czarów jest sporo, ale ja przedstawiam te, które są moim zdaniem najważniejsze (obok ich graficzne symbole).

triple power
homing rune
homing rune2
shield
energybolt
shrunk

Homing rune - zaznaczenie miejsca, do którego chciałoby się wrócić. Na podłodze powinno się pojawić niebieskie koło.

Homing rune 2 - powrót do zaznaczonego miejsca.

Shield - chwilowa niewrażliwość na ciosy.

Shrunk - zmniejszenie (tylko za pomocą tego czaru można zdobyć Marif's Orb).

Silence - cisza (tylko stosując ten czar można dobrać się do skrzyni Georga Ettina).

Triple power - wzmacnia trzykrotnie moc czarów obronnych i ofensywnych.

PLANETY

Niektóre z „orbów" mają specjalne właściwości znacznie ułatwiające grę.

Afri's Orb - ukazuje mapę najbliższego terenu. Niezwykle użyteczny przy odkrywaniu iluzorycznych ścian i innych tajnych przejść.

Aquila's Orb - leczy.

Azrael's Orb - rzuca czar quickness na Drake'a.

Safrinni's Orb - unosi drużynę, jeżeli stoi ona pod dziurą w suficie. Użycie jej to jedyny sposób na dostanie się do Pałacu Cieni.

Yoth Soggoth's Orb - ładuje różdżki.

Drake Piekara

TORIN'S PASSAGE (PC CD-ROM)

1. The Lands Above

Idź przed chatę, weź wiszącą linę oraz topór. Wejdź do domku. Poczekaj, aż Boogle nauczy się przyjmować kształt sześcianu i obejrzyj fotele. Przyjrzyj się też koszykowi stojącemu obok. Spróbuj złapać robaka znajdującego się obok kłębków wełny. Musisz być szybki, jeżeli chcesz tego dokonać. Przy trzeciej próbie powinno Ci się udać. Na stoliku obok fotela ojca znajdziesz woreczek na tytoń. Wróć na planszę, na której zacząłeś grę i zerwij z krzaka jagody. Spróbuj dostać się do zamku. Niestety, strażnika nie wzruszą Twoje prośby, a fosy nie uda Ci się sforsować. Idź w prawo, do domku górnika. Przeczytaj tabliczkę przy drzwiach, a następnie odłup krzyształ od kamienia za pomocą topora. Gdy pojawi się krasnal, porozmawiaj z nim. Odszukaj kwadratowy korzeń i zetnij go toporem. Wróć pod chatę górnika i zastukaj do drzwi. Powiedz krasnalowi, że jesteś jego zmiennikiem - wpuści Cię do środka. Pogadaj chwilę i daj mu jagody. Czas teraz zajrzeć na bagna. Wejdź na najwyższą gałąź. Przywiąż jeden koniec liny do gałęzi, a drugi do swojej nogi i skocz w dół. Uda Ci się chwycić trochę błota, lecz zgubisz torbę, a w dodatku zawiśniesz głową w dół. Rozhuśtaj się i złap gałąź po prawej stronie ekranu. Po chwili Boogle przyniesie Ci upuszczoną torbę. Pogadaj ze ślimakami

siedzącymi na korzeniach dużego drzewa i obiecaj im pomóc. Wejdź na wąziutką ścieżkę obok drzewa z pijawkami i połóż złapanego robaka na liściach. Po chwili będziesz wiedział, który z nich jest największy. Przy okazji Boogle nauczy się przyjmować kształt robaka. Daj największy liść ślimakom, zanieś je potem nad fosę i połóż na wodzie. Staniesz się posiadaczem szlamu wodnego w dosyć nietypowy sposób. Zostaw szlam u podnóża drzewa z pijawkami i odejdź na chwilę. Okaże się, że sama przynęta nie wystarczy. Każ Boogle'owi przyjąć kształt pudełka i umieść go nad rozlanym szlamem. Pułapka powinna zadziałać, dzięki czemu zdobędziesz pijawki. Wróć do krasnala i zrób mu danie firmowe z pijawek i błota. Na deser zaserwuj korzeń. Wybierz jeden z kryształów, które Ci zaoferuje i wejdź do pomieszczenia za tajnym przejściem. Przyjrzyj się konsoli po prawej stronie ekranu. Wkładając kryształ w odpowiednie dziurki musisz doprowadzić do usunięcia wszystkich kamiennych kolumn. Podejdź do miski, która się pojawi i nabierz w woreczek proszku. Sypnij nim na duży kryształ w ścianie.

2. Escarpa

Wejdź do mieszkania Bitternutsów. Boogle nauczy się przybierać nowe kształty. Porozmawiaj z mamuśką, a potem wyjdź z domu. Pójdź na górę i wyrwij z ziemi zielony kafelek. Zejdź trochę w dół, wejdź do groty i podnieś kolejny kafelek. Ze sznura z bielizną weź spinkę. Idź do sali tronowej, zabierz ze stołu pieczeń i porozmawiaj z królem. Zagaduj go do chwili, aż da Ci wisiorek. W sufit włóż posiadany niebieski kryształ - w nagrodę dostaniesz zaproszenie na bal. Z podłogi przed tronem wyrwij następny kafelek do kolekcji. Zanieś zaproszenie pani Bitternuts. Pozwoli Ci wreszcie zabrać tabliczkę leżącą na kuchni, więc nie zwlekaj. Wróć do groty i każ Boogle'owi zmienić się w robaka. Gdy przejdzie przez wąski otwór powinien zmienić się w lampę, byś mógł cokolwiek zobaczyć. Po zorientowaniu się w sytuacji zmień Boogle'a w łopatę i weź próbkę smoczego nawozu. Możesz już wyjść z jaskini. Stań nad gniazdem sępów i zrzuć pieczeń po kamiennej rynience. Zejdź w dół i posyp małe drzewko smoczym łajnem. Po chwili urośnie na tyle, że będziesz mógł po nim zejść. Nie rób tego na razie. Cofnij się trochę w górę i przeskocz przez rozpadlinę na prawą stronę. Zejdź w dół, do pokoju nad łaźnią, i weź miotełkę, poduszkę, dywan, tabliczkę i znak ostrzegawczy. Idź do jaskini skunksów, zatkaj sobie nos spinką i rzuć w skunksy dywanem. Teraz możesz już spokojnie przejść. Idź na sam szczyt góry i pogadaj z siedzącym tam dziadem. Będziesz musiał zagadnąć go trzy razy, bo przysypia i kiepsko słyszy. Daj mu poduszkę i weź tabliczkę, którą Ci ofiaruje. Wróć do komnaty nad łaźnią, wyjdź na balkon i zrzuć dywan na balkon znajdujący się poniżej. Pomachaj trochę miotełką i podejdź do drabiny. Kliknij na niej, wykorzystując Boogle'a w kształcie jo-jo i każ mu chwycić wiszącą nad ladą tabliczkę. Idź na górę, przeskocz z powrotem na lewą stronę i podejdź do praczki. Podaj jej znak zabrany z łaźni. Teraz możesz już zejść na dół po drzewie. Wejdź po kamiennych schodkach do pomieszczenia i włóż wszystkie tabliczki (dziewięć) w otwory. Będziesz musiał tak je poprzestawiać, by utworzyć wizerunek twarzy. Gdy to zrobisz, otworzy się przejście - powinieneś w nie wejść. Sypnij proszkiem na duży kryształ i już jesteś w następnej krainie.

3. Pergola

Cokolwiek teraz zrobisz i tak po chwili spadniesz w dół. Wstań szybko, zanim małe niebieskie stworki Cię zeżrą i porozmawiaj z ich przywódcą. Pójdź w prawo. Przyjrzyj się posiadanemu wisiorkowi - okaże się, że można go otworzyć. Porozmawiaj z leżącą na ziemi dziewczyną. Jest to Leenah, córka króla Escarpy. Pokaż jej wisiorek i obiecaj pomoc. Wyjmij z jej buta sztylet i rozetnij więzy. Po długiej sekwencji animowanej znajdziesz się w mieście liliputów, tam czeka Cię kolejna zagadka logiczna. Masz przed sobą pentagram, po którym chodzą skrzaty w kolorowych ubrankach. Musisz je tak poustawiać, żeby na każdej z pięciu linii pentagramu występował ten sam kolor. Na przykład na jednej z linii ustawiasz cztery skrzaty w zielonych kapturach, na innej cztery skrzaty z czerwonymi rękawami itp. Jak tylko się z tym uporasz, czeka Cię kolejna łamigłówka. Tym razem na szczęście dosyć prosta. Klikając na dwóch skrzatach każesz im zamienić się miejscami. Chodzi o to, by po lewej stronie znalazło się pięć babek, a po prawej pięciu facetów. To jeszcze bynajmniej nie koniec zabawy, bo przed Tobą trzecia i ostatnia układanka. Masz do dyspozycji podest z pałeczką dyrygencką. Gdy użyjesz jej na którejś z dwóch grup skrzatów - grupa odśpiewa kilka dźwięków. Każdy skrzat śpiewa konkretną nutę. Kliknięcie na skrzacie powoduje, że śpiewa on swoją nutę, a dwóch innych zamienia się miejscami. Włącz podpisy i zorientuj się, kto jakie nuty potrafi zaśpiewać. Musisz ustawić skrzaty w następującej kolejności (od lewej strony):

Babki: high C, high E, high G, high A i very high C;
Faceci: middle C, low A, low G, low E, low C.

Gdy ustawisz wszystkich, każ im zaśpiewać. Powinny odsłonić się dwa kryształy - jeden przenoszący do Escarpy (to dla Leenah) i drugi łączący z Asthenią (to dla Ciebie). Jak zwykle sypnięcie proszkiem uruchomi teleportery.

4. Asthenia

Weź z szafki pudełko i otwórz je. Wyjmij chusteczkę i wytrzyj nią powierzchnię szafki. Będziesz mógł odczytać napis. Uderz w szafkę - powinno się otworzyć przejście. Idź w lewo, do maszyny. Naciśnij guzik, odsuń się trochę do tyłu i złap wylatującą kulę. Postępując w ten sam sposób uzbieraj cztery kule i idź w prawo, do huśtawki. Włóż kule do koszyka po lewej stronie huśtawki i usiądź po jej prawej stronie. Usłyszysz dźwięk otwieranej klapy. Idź po kolejną kulę, a następnie podejdź do katapulty. Pociągnij dźwignię i wejdź do kosza. Przetnij nożem sznur. Znajdź klucz francuski (po prawej stronie, błyszczy), a potem udaj się w prawy górny róg ekranu. Przyjrzyj się urządzeniu stojącemu nad brzegiem i pokręć śrubę znalezionym kluczem. W labiryncie staraj się iść cały czas w dół i w lewo. Wyjście znajduje się w rogu. Dotknij kryształu i poczekaj, aż pojawią się kamienie. Będziesz teraz musiał przebyć jezioro lawy. Skacz po kamieniach pamiętając o tym, że musisz się spieszyć i na każdy kamień wskoczyć dokładnie raz. Gdy dojdziesz na drugi brzeg, most po prawej stronie powinien być całkowicie opuszczony. Przejdź na drugą stronę. W pomieszczeniu przyjrzyj się niebieskim kryształom. Musisz je tak poprzestawiać, by promień światła padł na okrągłą soczewkę po prawej stronie. Na każdym krysztale wyryty jest obrazek informujący, w jaki sposób załamuje on promień światła. Gdy ustawisz wszystko tak jak trzeba - ukaże się duży kryształ na ścianie. Posyp go proszkiem.

5. Tenebrous

Zmień Boogle'a w pielęgniarkę i poczekaj, aż ocuci Torina. Wdrap się po skrzyniach i usuń nożem kratę zagradzającą Ci drogę. Idź cały czas w lewo, aż do kolejnego upadku, tym razem z większej wysokości. Zanim zdążysz poskładać się do kupy - zostaniesz aresztowany, a zanim zdążysz pomyśleć co zrobić - zostaniesz wypuszczony. Porozmawiaj z dużym kwiatem i zgódź się pomóc mu. Na rosnącym obok krzaku znajdziesz liść, który będziesz mógł zerwać. Idź w lewo i porozmawiaj z rosnącym na środku drzewem. Zbierz na liść trochę żywicy i wróć. Schyl się koło kwiatu i przyjrzyj rosnącym obok roślinom. Po ich liściach grasują cztery robaki. Posmaruj liście żywicą i weź robaki, gdy się przykleją. Pogadaj chwilę ze znajomym kwiatem i wróć pod drzewo. Musisz przejść na drugą stronę trawiastego stoku. Klikaj tylko w tych miejscach, gdzie pojawi się napis OK. Wejdź do amfiteatru. Znajdź kolesia obsługującego mikser muzyczny. Namów go na wymianę taśm. Dostaniesz kryształ z nagraniem głosu Lycenthii oraz maszynę do odtwarzania. Porozmawiaj chwilę z magikiem i weź leżącą niedaleko na półce kobzę. Na stoliku znajdziesz laskę i kapelusz. Weź też łuk i piłę. Porozmawiaj z panienką w okularach oraz z królikiem. Temu ostatniemu zaproponuj zamieszkanie w kapeluszu. Daj kapelusz magikowi, laskę przetnij piłą i też oddaj. Na ścianie za magikiem wisi plakat. Zerwij go i posadź na nim robaki. Daj kolorową chusteczkę magikowi. W nagrodę za swe wysiłki dostaniesz magiczną księgę. Gdy akrobaci wejdą na scenę weź woreczek, który zostawili. Spróbuj zagrać łukiem na pile, a gdy Ci nie wyjdzie - natrzyj łuk woreczkiem i ponów próbę. Tym razem wszystko będzie w porządku. W chwilę później zostaniesz wywołany na scenę, więc nie zwlekaj. Zaprezentuj swoją piosenkę, akompaniując sobie na pile. Twoja twórczość nie zostanie niestety doceniona przez miejscowe władze i znowu Cię zaaresztują. Tym razem sędzia nie będzie tak łaskawy jak poprzednio i zostaniesz wyrzucony w próżnię. Używając kobzy podleć do drzwi, lecz nie ląduj jeszcze na podeście. Otwórz odtwarzacz i z połamanych kawałków kryształu ułóż napis „Dreep! Come here". Włącz urządzenie i zostaw je w próżni. Wyląduj na podeście, zadzwoń do drzwi i schowaj się po drugiej stronie półki. Gdy Dreep odfrunie w próżnię, wskocz do środka. Wejdź do komnaty i skorzystaj z książki, by dokopać Lycenthii. Gdy upadnie, dotknij metalowej obroży na jej szyi. Kliknij na złym czarnoksiężniku, a po chwili ponownie użyj książki.

Frogger





WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH (PC CD-ROM)

Podnieś z ziemi guzik i porozmawiaj z gościem stojącym przed domem. Pójdź w prawo, do rzeki kwasu. Pod skrzynką znajdziesz orzech. Rzuć nim w siedzącego po drugiej stronie rzeki faceta i podnieś but, który Ci odrzuci. Używając zdobytego przedmiotu możesz strącić drugi but Woodrufa, znajdujący się na dachu domu Azimutha. Weź też fotografię, która wpadnie Ci w ręce. Gdy włożysz oba buty na nogi będziesz mógł przejść przez rzekę, więc nie ociągaj się. Po drodze podnieś z ziemi orzech. Idź do baru i weź filiżankę kawy. Porozmawiaj z barmanką i zabierz ze sobą znaczek, który Ci podaruje. Zagadnij stojącego opodal J.F. Sebastiana. Wyjmij spod kamiennego napisu szczotkę i wróć do baru. Musisz teraz zdobyć otwieracz do butelek, znajdujący się w kieszeni barmana. Wyczekaj, aż barman zjedzie w dół i szybko złap otwieracz. Wyjdź przed lokal i zanurz szczotkę w stojącej beczce, wypełnionej smołą. Weź garść piór z worka. Postaw kawę stojącemu obok facetowi w białej koszuli, w zamian dostaniesz przydatny przedmiot. Idź w prawo, potraktuj obcasem leżącą puszkę i podnieś fasolkę. Pójdź na plac Smutnego Boozooka. Wpasuj znaczek od barmanki w napis i weź urządzenie do komunikacji satelitarnej (Tobozon). Pokaż stojącej kobiecie zdjęcie profesora Azimutha i zanieś artykuł, który od niej dostaniesz, barmance. Przeanalizuj wiszący w knajpie plakat. Zwróć też uwagę na instrukcję obsługi windy, która znajduje się obok domu profesora. Pojedź windą na górny poziom i porozmawiaj z napotkaną babką. Idź w lewo i pogadaj z szulerem. Wejdź do znajdującego się obok składu i odszukaj tajemne przejście. W obracające się koło wetknij orzech. Idź na Brotoflatron Plazza i podnieś palec leżący koło śpiącego faceta. Wróć do składu i wejdź w kąt. Ustaw odpowiednio zastawki i naciśnij znajdujący się obok przycisk. Gdy pojawi się nos, połaskocz go palcem. Idąc dalej, dojdziesz do latarni. Zagadnij stojącą tam panienkę, zdobędziesz w ten sposób jeden z kodów do Tobozonu. Zagraj kilka razy we flippera, w końcu powinna z niego wypaść moneta. Pograj trochę w jednorękiego bandytę, by zwiększyć zasób posiadanej gotówki.

Idź w prawo, aż dojdziesz do Wirtualnej Wieży, po drodze przesuwając zagradzający przejście meteor. Pojedź windą do góry, na plac Wiga. Zwróć uwagę na plamę, weź śmieci i śliniaczek z robota. Idź w lewo i zjedź na dół. Porozmawiaj z pracującym Boozookiem, a następnie obejrzyj program w swoim podręcznym Tobozonie. Podyskutuj chwilę z mędrcem, da Ci kod do swojej żony w świątyni. Udaj się tam i pogadaj. Uruchom następnie prognozę pogody, by dowiedzieć się, w którym miejscu ma spaść meteoryt. Idź tam natychmiast i skorzystaj z otrzymanego wcześniej urządzenia. Zdobyty kawałek meteorytu wymień u właściciela wieży na nowy orzech. Umocz go w smole i włącz Tobozon, by ponownie posłuchać prognozy pogody. Idź na wskazane miejsce i połóż na ziemi orzech. Gdy zostanie zgnieciony, weź to, co z niego zostanie i idź do świątyni. Przekup strażnika resztkami orzecha. Możesz nareszcie wejść do środka. Weź pojemnik na paliwo, pokrywkę od kubła na śmieci i zapoznaj się z wiadomością. Użyj kodu sali tronowej, by dostać się do króla, który po dłuższej rozmowie podaruje Ci sylabę władzy. Zbierz z ziemi gumę do żucia, przyjrzyj się trochę ścianom, pożycz sobie listę zaklęć i porozmawiaj z mędrcem atletą. Zamień parę słów z żoną mędrca artyzmu oraz z mędrcem czasu. Pogadaj też z mędrcem słów i obiecaj mu pomoc. Idź do jego komnaty i nakarm zwierzaka fasolą. Odnalezioną sylabę zanieś mędrcowi. Wróć na plac Wiga i poczytaj wywieszone tam reklamy. Będziesz miał okazję zapoznać się z przemówieniem prezydenta miasta. Włącz Tobozon i zainteresuj się programem Coh Cott. Zadzwoń do sekretarki a następnie do prezenterki.

Zanim wejdziesz do fabryki, podnieś z ziemi gazetę i przeczytaj ją. Siądź na ławce, a potem zadzwoń do drzwi, żeby się dostać do środka. Po chwili poznasz kod do doktora Azimutha. Skontaktuj się z nim bez zwłoki. Odszukaj szpital psychiatryczny. Przy więzieniu, w rurze kanalizacyjnej znajduje się tajne przejście wiodące do laboratorium genetycznego. Weź ze sobą nasiono schnaplure, porozmawiaj z profesorem i ochrzań go. Następnie zamień parę słów ze stojącym niedaleko mędrcem płodności. Idź na platformę z wiatrakiem i dolej paliwa do maszyny. Zajrzyj między łopaty wiatraka. Stanie Ci się krzywda i obudzisz się w klubie emerytów. Wrzuć do kaganka śmieci zebrane wcześniej. Wyjdź na ulicę i podnieś puszkę leżącą na ziemi. Udaj się w kierunku składu i zamaluj wiszący na ścianie portret panienki. Daj papudze pióra i poczekaj, aż odleci. Udaj się za nią do klubu, pogadaj z nią przed wejściem i otwórz drzwi. Podaruj prezydentowi klubu guzik.

Po przejrzeniu na magnetowidzie kilku kaset poznasz nową sylabę. Idź do mędrca artyzmu i porozmawiaj z nim. Daj mu trochę pieniędzy, a otrzymasz w zamian kapelusz. Na koniec pokaż mu zdobytą sylabę. Sporządź według przepisu zaklęcie odświeżające pamięć. Podejdź do widzianego wcześniej faceta w białej koszuli i potraktuj go zrobioną miksturą. Przesłuchaj delikwenta i spróbuj wyciągnąć od niego jakieś użyteczne informacje.

Idź do więzienia i porozmawiaj ze strażnikiem. Odszukaj urzędnika i poproś go o formularz. Zaaplikuj mu zaklęcie odświeżające pamięć i oddaj notatkę strażnikowi. Wyjdź na dziedziniec, podnieś szmatę i wytrzyj szybę. Porozmawiaj ze strażnikami oraz robotem. Idź teraz na Brotoflatron Plazza i sfotografuj się w stojącej tam maszynie. Daj fotografię facetowi w białej koszuli. Wróć do więzienia i porozmawiaj ze strażnikami. Powiedz, że chciałbyś z nimi pograć. Odejdź od stolika i podaruj robotowi zasady gry w Rummy. Skorzystaj z chwili wolnego czasu i zapoznaj się z więzionym w celi kolesiem.

Skocz na plac Wiga i kup w sklepiku sztuczną brodę oraz okulary. Pójdź do wieży i daj właścicielowi pieniądze, a on podaruje Ci bilet. Odszukaj maszynę umożliwiającą teleportację i usiądź na fotelu. Pokonaj atakującego stwora i porozmawiaj z uratowanym mędrcem. Dostaniesz od niego medyczną sylabę, z której możesz natychmiast stworzyć zaklęcie diagnostyczne. Włącz Tobozon i posłuchaj prognozy pogody. Dowiesz się, że nadciąga deszcz. Udaj się na plac z latarnią i połóż na oznaczonym miejscu kapelusz, a następnie napełnij go wodą. Idź do składu i podejdź do maszyny. Zreperuj za pomocą gumy do żucia dziurawy przewód i wlej wodę do zbiornika. Przeprowadź mały eksperyment i odlep swoją gumę. Zanieś utworzoną sylabę mędrcowi czasu i przekonaj go, by dał Ci sylabę doradczą. Korzystając z niej zrób zaklęcie szczęścia. Podejdź do fontanny i wrzuć tam nasiono schnaplure. Dopilnuj, by pokryła je woda. Zerwij owoc i zanieś mędrcowi smaku. W zamian dostaniesz miskę pełną żarcia. Daj królowi otwieracz do butelek, a zostaniesz mianowany księciem [Jeeezu - don Pedro]. Zmontuj zaklęcie przeszłości i udaj się pod pomnik. Użyj zaklęcia na pomniku - będziesz przeniesiony w przeszłość.

Porozmawiaj z dowódcą i podnieś z ziemi kukurydzę. Zbadaj też słoik. Przesuń kamień i wyjmij spod niego rybę. Wrzuć ją dowódcy za kołnierz. Weź trójząb i daj rannemu Boozookowi talizman od króla. Dostaniesz w nagrodę róg oraz kod do sejfu. Użyj rogu i odsuń kamień, spod którego słychać jęki. Za pomocą trójzębu usuń przywalające delikwenta kamienie i porozmawiaj z nim. Przenieś się z powrotem do aktualnych czasów i wyjmij zza kołnierza posągu dowódcy kamienną rybę. Wetknij ją w zagłębienie w skale przy więzieniu i weź Transportozon - urządzenie służące do szybkiego przemieszczania się. Idź do szpitala i daj po łbie lekarzowi pilnującemu wariatów. Przesuń dźwignię i zaaplikuj pierwszemu z brzegu wariatowi zaklęcie szczęścia. Zanieś zdobytą zieloną sylabę mędrcowi płodności, utwórz zaklęcie wzrostu i użyj na profesorze. W sali tronowej możesz, dzięki zdobytemu kodowi, uporać się z sejfem. Znalezioną sylabę daj mędrcowi atlecie. Postaw na stole puszkę i weź urządzenie, w które ją przemienią mędrcy. Skocz na Brotoflatron Plazza i przejrzyj reklamy. Przygotuj zaklęcie siły, użyj go i postrasz biurokratę. Następnie udaj się do sklepu i wybij szybę. W środku znajdziesz latawiec. Wróć na plac, załóż śliniaczek, okulary, sztuczną brodę, szczotkę oraz kukurydzę i zrób sobie zdjęcie. Zadzwoń do działu zatrudnienia i prześlij fotografię oraz certyfikat zdrowia. Weź zezwolenie na pracę i idź do fabryki. Pokaż portierowi papiery i wejdź do środka.

Podnieś z taśmy kapelusz i sprawdź w lustrze, czy jest dobry. Jeżeli trafi Ci się egzemplarz wadliwy, wyrzuć go do kosza i weź inny. Gdy już będziesz miał właściwy, naciśnij przycisk i postaw pudełko na linii. Włóż do środka kapelusz i stań obok. Zawiąż sznurek wokół pudełka i idź pogadać z dyrektorem fabryki. Rozmowa szybko przekształci się w bijatykę i w chwilę później znajdziesz się w kaftanie bezpieczeństwa, w dodatku przywiązany głową do dołu. Kilkakrotnie próbuj uwolnić się, a gdy uda Ci się oderwać, potraktuj ścianę łańcuchem. Otwórz zamek śrubą. Po wyjściu użyj śruby na szafce i wytrząśnij z niej swoje rzeczy. Zadzwoń do działu podatków i porozmawiaj z urzędnikiem. Czas już opuścić mury szpitala. Pójdź pod więzienie i zbadaj muszlę. Weź kamienny hak i pofatyguj się pod knajpę. Naciśnij przycisk i porozmawiaj z Boozookiem. Idź do sali komunikacyjnej i przyjrzyj się rysunkowi. Przeprowadź rozmowę z Mistrzem. Opuść następnie te okolice i uruchom Tobozon przy fontannie. Posłuchaj tego, co zwykle, czyli prognozy pogody - dowiesz się o nadciągającej wichurze. Użyj meteorologicznego zegara, aby narysować znak, a następnie połóż na nim latawiec. Pogadaj z więźniem i wejdź wyżej. Odczep linę za pomocą kamiennego haka. Zarzuć linę na kamienny posąg gargulca. Po chwili dowiesz się od

Mistrza o istnieniu ostatniego sekretu. Skorzystaj z platformy z wiatrakiem, by dostać się na taras. Wsuń znalezioną wcześniej muszlę w zagłębienie na posągu i weź sylabę intuicyjną. Stwórz zaklęcie oka, którego będziesz mógł użyć na facecie prowadzącym grę w karty koło wieży. Upuści on plastikowe oko, które znajdziesz w alejce koło sklepu.

Wróć na taras i zadzwoń dwa razy do Coh Cott. Skorzystaj z otrzymanego kodu, a służącemu pokaż oko. Gdy odnajdziesz Coh Cott, użyj zaklęcia diagnostycznego i idź do laboratorium. W probówkach możesz przyrządzić antidotum. Gotowy roztwór wlej do kieliszka i zanieś jej. Następnie rzuć zaklęcie szczęścia, a potem (po rozmowie) użyj zaklęcia wzrostu, by pobudzić do rozwoju kwiat stojący na oknie. Gdy trafisz po chwili do laboratorium Wiga pokonaj pole siłowe za pomocą lewitacji. Pójdź na chwilę pod fabrykę i przez głośnik odtwórz nagraną przemowę kolesia. Przyłącz się do zbiorowych modłów na placu i odtwórz głos z taśmy, gdy przyjdzie Twoja kolej odklepania pacierza. Porozmawiaj z kapłanem, przyjrzyj się komputerowi i wrzuć kilka pieniążków do skarbonki. Po niedługim czasie powinno Ci się udać odczytać napisy na monitorze. Przeleć się w okolicę gongów i uderz po kolei w odpowiednie (d, d, m, d, m, m). Gdy całe towarzycho na placu zapadnie w sen, weź kompakt i zmykaj. Idź do więzienia i wdrap się na wieżę. Zarzuć hak na posąg z prawej strony i użyj zaklęcia oka na ścianie. Znajdziesz za nią doktorka Azimutha. Porozmawiaj z nim i weź przedmiot, który Ci wręczy. Wróć do laboratorium Wiga. Spotkasz tam samego szefa, który w chwilę później odpali do Ciebie z flinty. Zasłoń się pokrywką od śmietnika i podejdź do odtwarzacza. Umieść kompakt na swoim miejscu. Potraktuj Wiga urządzeniem otrzymanym od profesora Azimutha, pozbieraj ubranie, które po nim zostanie i naciśnij przycisk. Czeka Cię teraz końcowa rozprawa, więc łyknij sobie troszkę z posiadanej flaszki. Zawieś na haku schprotznog i napraw go gumą. Spróbuj doskoczyć do uchwytu, a gdy bestia wreszcie przestanie się poruszać, otwórz zamek kartą magnetyczną. Pozostaje tylko wyłączyć z użytku studio telewizyjne i urzędujących tam pachołków Wiga i zostajesz prezydentem miasta.

Frogger

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK

W jednym z poprzednich numerów wspominałem o tzw. uniwersalnych trainerach, czyli programach umożliwiających grzebanie w grach, których nie ma możliwości zapisania stanów gier. Do takich programów zaliczają się m.in. GameTools i Game Wizard. GameTools jest dosyć trudny w obsłudze i mało przyjazny, poza tym w wielu przypadkach zawodzi (mówiąc językiem specjalistów - GameTools sux). Dużo lepszym narzędziem jest Game Wizard, jednak istnieje dość spore utrudnienie - jego wersja shareware (czyli taka, którą można bezpłatnie i legalnie przegrywać) jest strasznie okrojona, tzn. pozbawiona wielu przydatnych opcji. Mimo to warto chyba przyjrzeć mu się bliżej.

Czarodziej w akcji

Główną zaletą programu Game Wizard jest możliwość odszukania miejsca w pamięci, w którym gra ukrywa pewne dane (np. o liczbie żyć, energii, czasie itp.), i późniejszej zmiany tych wartości. Poza tym program w wersji shareware pozwala na: edycję wybranego obszaru pamięci, zmianę szybkości niektórych gier, powrót do DOS (nawet jeśli gra tego nie umożliwia) oraz parę innych ciekawych rzeczy. Niestety - NIE MOŻNA grzebać w grach korzystających z tzw. ekstenderów (a są to w tej chwili praktycznie wszystkie gry - można to poznać po charakterystycznym napisie „DOS/4GW Protected Mode Runtime..." podczas uruchamiania), chociaż czasami (ale rzadko) można spotkać taką, która nie podlega tej regule - np. Jungle Strike.

Natomiast, jeśli zarejestrujemy Game Wizarda (wpłacając 40 USD — life is brutal) możemy: grzebać we WSZYSTKICH grach, nagrywać/odczytywać stan KAŻDEJ gry w DOWOLNYM momencie, przeglądać podczas grania plik tekstowy (np. z rozwiązaniem) oraz wyskoczyć na chwilę (!) do DOS, że nie wspomnę o paru innych drobiazgach. Żyć, nie umierać...

Od dzisiejszego numeru Game Wizard (oczywiście w wersji shareware) jest dostępny w naszym zestawie DDTpack. Szczegóły - patrz niżej.

Natomiast dla tych wszystkich, którzy mają Game Wizarda, a nie wiedzą, co z nim zrobić, mały poradnik w pięciu krokach na przykładzie popularnej gry Scorched Earth.

1. Wczytujemy Game Wizarda

Przechodzimy do katalogu z programem Game Wizard i wpisujemy GWSHARE. Program powinien zgłosić się winietką z danymi o systemie. Potem możemy go wywołać w dowolnej chwili przy użyciu klawisza ' (to ten nad tabulatorem).

2. Uruchamiamy wybraną grę

Czyli w naszym przypadku „scorcha". UWAGA! Jeśli korzystasz z trybu SVGA, przełącz go na niższy - wersja shareware Game Wizarda nie obsługuje trybów Super VGA, wskutek czego na ekranie możesz mieć „kaszkę".

Załóżmy, że chcemy podbić liczbę rakiet (missiles). W nie zarejestrowanej wersji Game Wizard umożliwia zmianę tylko tych wartości, które są podane w postaci liczb. Pełna (komercjalna) wersja Game Wizarda pozwala również na zmianę pasków energii (takich jak w Mortal Kombat) lub innych danych (np. przedmiotów w plecaku).

3. Szukamy adresu...

Tak więc rozpoczynamy rozgrywkę i kupujemy 25 rakiet. Później wywołujemy Game Wizarda i wybieramy opcję 'Memory Address Search'. Po obejrzeniu małego okienka z cyklu „jak to by było fajnie, gdybyś jednak zapłacił te 40 dolarów", możemy podać szukaną wartość (w naszym wypadku 25).

Potem wracamy do gry, walimy w przeciwnika i znowu uruchamiamy Game Wizarda. Ponownie opcja 'Memory Address Search', lecz tym razem wpisujemy 24 (bo jedną rakietę wystrzeliliśmy).

W tym momencie Game Wizard przeszukuje wszystkie komórki w pamięci i sprawdza, która zmieniła swą wartość z 25 na 24 (lub z 24 na 23 - tak na wszelki wypadek). Jeśli takowych nie znajdzie, wyświetli przyjazny komunikat „Can not find any memory address that matches the current search criteria...", co w wolnym przekładzie znaczy: „spadaj oszołomie, szukaj se sam". Jeżeli natomiast takich komórek będzie więcej niż 100, trzeba jeszcze co najmniej raz zmienić szukaną wartość (czyli wystrzelić kolejną rakietę lub dokupić parę nowych) - aż do skutku.

Gdy jednak Game Wizard znajdzie co najwyżej 100 takich komórek, możemy skorzystać z opcji 'Result of Memory Address Search' (gdy będzie ich mniej niż 9, program zrobi to automatycznie). Zobaczymy wtedy wszystkie komórki, które zmieniły swą wartość zgodnie z naszymi życzeniami. Zazwyczaj będzie to po prostu jedna, ta właściwa komórka, czasami jednak trzeba sprawdzić wszystkie. Po zaznaczeniu wybranej przechodzimy do opcji 'Table of Memory Locations'.

4. ...i wpisujemy go do tablicy

Zobaczymy tablicę, w której możemy wpisać znalezione adresy komórek (w wersji zarejestrowanej - aż do dziesięciu, lecz niestety w wersji shareware tylko jeden). Wciskamy więc E (od Edit) i:

- w pole Description (czyli opis) wpisujemy, co chcemy zmieniać. Jest to informacja tylko dla nas i równie dobrze możemy wpisać „KoCHaM ZoŚKe", jak i „Missiles", to drugie będzie chyba jednak bardziej czytelne;
- wciskając klawisz Enter lub Tab przenosimy się do pola adresu. Jeśli adres był poprzednio równy 0000:0000, wtedy Game Wizard automatycznie wpisze adres wybranej przez nas w punkcie 3. komórki. W przeciwnym wypadku wciskamy Ctrl-S;
- kolejny Enter lub Tab i widzimy aktualną wartość tej komórki (czyli np. 24). Możemy ją w tej chwili zmienić na dowolną (od 0 do 255). Wpisujemy np. 100.

W tym momencie możemy wrócić do gry i sprawdzić, czy naprawdę mamy 100 rakiet. Czasami zdarza się, iż na ekranie widnieje jeszcze stara wartość - gra przecież „nie wie", że w niej grzebaliśmy. Jednak mamy 100 rakiet i możemy już dokopać przeciwnikowi!

Istnieje jeszcze jedno udogodnienie. W naszym wypadku, gdybyśmy wystrzelali te 100 rakiet, znowu musielibyśmy wchodzić do Game Wizarda, zmieniać zawartość komórki itp. Jednak na ekranie z tablicą komórek możemy skorzystać z opcji Freeze (klawisz F) i od tej pory Game Wizard sam będzie dbał o to, żeby liczba rakiet zawsze była równa 100.

Jeżeli wybrana zmienna jest zapisana na więcej niż jednym bajcie, wystarczy pilnować wartości najbardziej znaczącego bajtu, tzn. do szukanego adresu dodać 1 (gdy zmienna zajmuje 2 bajty) lub 3 (gdy jest zapisana na 4 bajtach).



5. Po czym ją nagrywamy

Abyśmy za każdym razem nie musieli powtarzać mozolnej operacji szukania, twórcy Game Wizarda przewidzieli możliwość zapisania tablicy i wczytania jej później, co czyni ten program jeszcze bardziej użytecznym.

Poza tym, w wersji zarejestrowanej w tablicy możemy trzymać do dziesięciu wskaźników, czyli np. jednocześnie pilnować rakiet, bomb typu Funky (moje ulubione), kontrolować stan osłon itp. Gorąco zalecam wyskrobanie 40 USD, znalezienie kumpla z kontem bankowym lub kartą kredytową i zarejestrowanie Game Wizarda - naprawdę się opłaca!

Marcin Wichary

PS Podziękowania dla **Grzegorza Morgiela** z Oleśnicy za ciekawe uwagi i inspirację do napisania tego tekstu.

PPS W numerze 10/95 w naszym kąciku przedstawiałem tajniki zapisywania liczb ujemnych. Zadałem także do przeliczenia cztery liczby - jedną z nich była C350h. Na końcu działu radośnie stwierdziłem, że nie jest to liczba ujemna i ładnie to udowodniłem. Niestety, to była PODPUCHA!!! Liczyłem na to, że przynajmniej JEDEN grabarz napisze/zadzwoni do redakcji i ochrzani mnie, ale tak się nie stało. Wygląda na to, że działu ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK nie czyta NIKT...

A oto prawidłowa odpowiedź:

C350h: - (256^2 - C350h) = - (65536 - 50000) = -15536

KÓŁKO WETERANÓW

Niestety, z przykrością zauważam, że ostatnio przychodzi coraz mniej dobrych poprawek. A przecież dookoła tyle wyśmienitych gier! Tak więc w tym odcinku wyjątkowo (mam nadzieję) nie ma nagrody, a ja czekam z niecierpliwością...

Jak dokopać Meierowi? (cz. 2)

Kontynuujemy cykl kolegi Pierrezzy o przerabianiu wybitnych gier. W tym (na razie ostatnim) odcinku - Railroad Tycoon.

RAILROAD TYCOON (PC)

1. W plikach **CITIESx.DTA** mamy dane o miastach - 20 znaków na miasto, pierwszy i trzeci - położenie, od piątego nazwa.

2. Pliki **CLOCOS.DTA** i **ELOCOS.DTA** zawierają dane o lokomotywach europejskich. Pierwsze 20 znaków to nazwa maszyny, potem dane. Obchodzą nas 1., 3. i 5. znak danych, kodujące odpowiednio szybkość, moc i cenę maszyny. UWAGA! NIE przesadzać - najlepiej dać maszynom parametry użytkowe zgodne z TGV (spacje — 20h). To w zupełności wystarczy, a nie grozi nam przekręt licznika.

3. Dla maszyn amerykańskich dane zapisane w ten sam sposób znajdują się w pliku **GAME.EXE.** Należy szukać ciągu znaków „grasshopper" (nazwa pierwszej lokomotywy - od pozycji 10452h). Uwaga na bajty Bxh - za to, co stanie się po ich przerobieniu, nie biorę odpowiedzialności.

4. Dane o rodzajach terenu znajdują się od offsetu 10610h do 108A4h także w **GAME.EXE,** [Autor nie podał bardziej dokładnych danych - MW].

5. Od pozycji 108B3h rozpoczyna się opis oprzyrządowania stacji. Jedyne 18 bajtów za sztukę! Przedostatni bajt każdego budynku to jego cena.

6. Pozycje 10951h do 10BCAh - przeciwnicy, po 30 bajtów na jednego. Nie trzeba się w tym grzebać, w oryginale są już wystarczająco „ciency".

P.M.B. Pierrezza (Kraków)

COMMAND & CONQUER (PC)

Błyskawiczne budowanie oraz nie kończący się zapas kryształów dadzą nam zmiany przeprowadzone w pliku **GAME.DAT** (długość 1,206,037 bajtów).

Offset	To jest	A to ma być
883C7h	00h	6Ch
883F9h	66h	90h
883FAh	89h	90h
883FBh	10h	90h
88618h	66h	90h
88619h	89h	90h
8861Ah	06h	90h

Grzegorz Morgiel (Oleśnica)

HEIMDALL 2 (AMIGA)

Na początku gry mamy do dyspozycji 10 złotych monet. Należy nagrać SG i dobrać się do pliku **H2 SAVE0.DAT**, pod offsetem 3802 znajduje się gotówka. Nie należy wpisywać zbyt dużych wartości, ponieważ gdy będziemy kupować np. kilof, komputer może odmówić sprzedaży. Można wpisać np. 01F4h.

Marcin Juda, „Quartz" (Gliwice)

JAGGED ALLIANCE (PC)

Przerabiamy plik **QUICK.SAV** (tworzony opcją Quick Save). Offsety dla pierwszego najemnika:

Offset	Znaczenie
170h...176h	imię
185h	HEALTH (aktualne)
186h	HEALTH (maksymalne)
18Dh	AGILITY
18Eh	DEXTERITY
18Fh	WISDOM
190h	MEDICAL
191h	EXPLOSIVES
192h	MECHANICAL
193h	MARKSMANSHIP
194h	EXPLOSIVES LEVEL

Dla każdego następnego najemnika offsety są powiększone o 200h (tzn. dla drugiego zaczynają się od 370h, dla trzeciego od 570h itd.). Pod podane offsety (oprócz imienia) wpisujemy 64h i mamy wszystkie wartości równe 100 (jest to maksymalna wartość). Pod offset odpowiadający za zdrowie (HEALTH) można wpisać FFh, ale wtedy naszego najemnika spotka „Kara Boska".

Georgios Furkiotis (Szczecin)

DDTpack NEWS

W nowym zestawie DDTpack jak zwykle znajdziecie aktualne poprawki i teksty oraz, jak już wspominałem, wersję shareware doskonałego programu **Game Wizard** wraz z POLSKĄ INSTRUKCJĄ - tylko dla Was!!!

Oprócz tego w nowym zestawie DDTpack najnowsza wersja **DOS Navigator** (1.41 - z piątego grudnia), w końcu bez denerwującego okienka pojawiającego się przy każdym uruchomieniu („This copy of DOS Navigator is UNREGISTERED!", czy coś w tym stylu) oraz z nowymi opcjami! Gorąco polecam.

A dla wszystkich wielbicieli gry Worms w zestawie DDTpack nowy program autorstwa niezastąpionego Jima Midnite - **WormsColors**. Chciałbyś zagrać na zanieczyszczonej plaży? Zobaczyć zachód słońca w Wietnamie? Albo poranek na pustyni? Wobec tego musisz zdobyć ten program!!!

Aby otrzymać zestaw DDTpack, należy przysłać do działu DDT - na dyskietce HD z kopertą zwrotną - co najmniej trzy poprawki, które zostaną wydrukowane (choć, muszę przyznać, z tymi poprawkami bywa różnie - czasami mogę trochę przymknąć oko). Poza tym, przysłanie dyskietki z kopertą zwrotną jest jedyną szansą na uzyskanie odpowiedzi na jakieś szczególnie nurtujące pytanie...

Tak przy okazji. Kiedy będziecie czytali ten tekst, niżej podpisany przekroczy wiekiem magiczną liczbę 18 i wkroczy w okrutny i brutalny świat dorosłych. Mam nadzieję, że gdzieś ktoś wychyli za mnie kielicha lub przerobi jednego savegame'a.

Marcin Wichary (stary, ale jary)

KMF FRONTIER Klub

FRONTIER/ENCOUNTERS

ATDT000-15-6578467-223-0
CONNECT 32Mbit/V.55bis/ASL/ARQ
1> send tmodem TEXT:Frontier03/list1.txt

„Oto parę tipsów do First Encounters

• Właściwości i cechy systemów gwiezdnych zostały zachowane w stosunku do układu z Frontiera, tak więc handlując między Sol a Bernards Star robotami i materiałami luksusowymi można w prosty i bezpieczny sposób dorobić się kasy.

• Z wiadomości prasowych można dowiedzieć się o wielu interesujących szlakach handlowych i innych ciekawych rzeczach. Dla przykładu: przeczytałem wiadomość, że pewien osobnik płci męskiej jest poszukiwany przez policję. W wiadomości były podane dokładne współrzędne jego miejsca pobytu, a gdy posłałem go do aniołków moja ranga podwyższyła się!

• Ranga we Frontierze II ma większe znaczenie niż w jedynce (na początku ci z Federal Military w ogóle nie chcą z Tobą rozmawiać!).

• Od czasu do czasu warto sypnąć groszem. Wbrew pozorom ma to duże znaczenie (jak w starym Frontierze).

Poza tym:

• W First Encounters NIE MA ROBACZYCH DZIUR (a przynajmniej nie działają na zasadach znanych z Frontiera).

• FE nie lubi programów zarządzających pamięcią, np. QEMM. Grę najlepiej odpalać w „czystym" DOS, bez autoexeca i configa.

To wszystko. Żegnam, uganiając się za kolejnym jeszcze-żywym piratem..."

Commander Jednorożec

1> send tmodem TEXT:Frontier03/list2.txt
[Od Traktora: wazelina mode on]
„Co tu dużo pisać. Od dłuższego czasu kupuję Gamblera tylko ze względu na KMF.
[Od Traktora: wazelina mode off]
Zatem do działa (do dzieła?), do armaty, do Pershinga!

Ktoś kiedyś powiedział (napisał), że (powstań!) statkiem Mirage (spocznij!) można polecieć do innej galaktyki. BZDURA! Uzbrojony w ukochaną A4000-040 30 MHz po półgodzinnym blokowaniu klawiatury pilniczkiem do paznokci marki Solingen, kalkulatorem (Casio), pilotem do wieży Sony i zdalnym sterowaniem do garażu (Hoermann), przekonałem się, że ta odległa galaktyka, to nic więcej, jak tylko (wstrzymać oddech: miraż? latający dywan perski? krzyżówka córki młynarza z legionem Króla Ćwieczka... nie!) TA SAMA GALAKTYKA, z której się wyleciało! Mamy tu do czynienia z klasycznym zakrzywieniem czasoprzestrzeni wielowymiarowej Zweisteina, objawiającym się przebiegłym (i sadystycznym) uśmieszkiem Pana Brabena, który to, powodowany przez drążące nieustannie wszechświat potoki neutrin, pionów i skwarków (korekta nie poprawiać!), najzwyczajniej w świecie zakołowacił znany nam, Commanderom, Wszechświat w coś kulopodobnego, nieskończonego i miękkiego jak lody waniliowe z bitą śmietaną i brzoskwiniami (mniam!).

Druga sprawa. Nie wiem jak na blaszaku (pececie), ale na Amidze jest możliwość używania skrótów sub-etha-hiper-nad-przestrzennych (już się ślinicie, potworki). Polega to mniej więcej (raczej mniej) na tym, aby siedząc sobie spokojnie na Marsie [0,0] w statku o zasięgu ok. 10 lś (mało) skoczyć powiedzmy na Arayen [-82,0], czyli na odległość 660 lś. To jeszcze nic. Co powiecie na Zeesswa [164,0] - 1313 lś? Jeżeli komuś to jeszcze nie wystarcza, to ostatni gol. Urveeth [658,-485], czyli 6559.73 roku świetlnego od Marsa. Tak po prostu. Wystarczy wiedzieć jak...

Lecimy GDZIEKOLWIEK, tankujemy do pełna, mlaskamy w F2 (star map czy jak tam się to badziewie nazywało), wciskamy [Shift] i dowolny klawisz kierunku na około dziesięć sekund. Następnie (nie puszczając [Shifta] i kursora) obserwujemy napis „Out of range". Gdy mrugnie (a dokładnie na momencik zmieni się na „Fuel required: cośtam"), puszczamy kursor i klikamy kilka razy na strzałkę w przeciwnym kierunku (z [Shiftem]), aż otrzymamy nazwę układu, na dotarcie do którego będzie potrzebna określona ilość paliwka. Z reguły zeżre nam to paliwka na około 10-11 lś. Patent jest sprawdzony tylko na posiadanej przeze mnie wersji Frontiera, ale ta nie była nigdy modyfikowana, ani nie używano w niej żadnego trainera.

Trzecia sprawa. Po co komu zwrotna gablota, skoro większość dużych bryk ma piękne i funkcjonalne wieżyczki strzelnicze, które są lepsze od każdego maluczkiego myśliwca, bo i większe działo można w nich umieścić i zwrotność o kilka parseków przewyższa myśliwce.

Sprawa czwarta i ostatnia. Jak używać fuel scoop, do jakich statków pasuje?"

Commander Asher Sutton, Phlarcan, sector 1869.187

„PS Podsyłam Imć Traktorowi sejwa, coby przekonał się naocznie, że z tymi sub-etha-hiper-nadbzdurami to święta prawda."

Od Traktora: do pobrania Internetem - ftp://polbox.com.pl/library/ llupus/sutton

NO CARRIER

Imć Traktor II Jr

GILDIA RPG

KONKURSY, KONKURSY, KONKURSY

Rozwiązanie konkursu z nr. 02/96 podamy za miesiąc! A teraz czas na nowy konkurs, wydaje mi się, iż nieco trudniejszy od poprzednich. Rozwiązania nadsyłajcie do 29 marca br. i starajcie się przysyłać je na kartkach pocztowych! Tym razem nagrody stanowią: gra Blade of Destiny, ufundowana przez **IPS Computer Group,** i kompletny cykl powieściowy o krainie Amber (Roger Zelazny), ufundowany przez **Wydawnictwo Iskry**. Jeżeli więcej osób zdobędzie tę samą liczbę punktów o wygranej zdecyduje, jak zwykle, losowanie.

Pytania za 1 punkt:

1. W jakiej grze głównym wrogiem drużyny jest Dran Draggore?
2. Jaka gra nosi podtytuł The Legend of Skullkeep?
3. Enigma, ostatni elf, został uwięziony przez Królową Lodu. W jakiej grze?

Pytania za 2 punkty:

1. W jakim cyklu role-playing spotykamy rasę kenderów?
2. Gra Betrayal at Krondor została oparta na pewnym cyklu powieściowym. Jak brzmi nazwisko jego autora?
3. Elfy zarabiają na produkcji zabawek, a halflingi wypiekając ciasteczka. W jakiej grze?

Niestety, w związku z konkursami odpuściliście sobie pisanie do Gildii na tematy poważne, czyli dzielenie się swoimi kłopotami i rozwiązywanie problemów innych Czytelników. Dlatego dziś w Gildii głównie ja będę się produkować. A więc zacznijmy od tego, czego w najbliższym czasie możemy się spodziewać na rynku RPG. Przede wszystkim Daggerfall, czyli druga część słynnej Areny. Kiedyś zarzucałem Arenie, iż jest (z uwagi na wielkość penetrowanego świata) symulatorem pieszej wędrówki. W Daggerfall ten świat będzie już przeogromny! Autorzy twierdzą, iż powierzchnią dorównuje Wielkiej Brytanii, a więc na przejście po prostej od jego krańca do krańca potrzebne byłoby kilka dni ciągłego naciskania myszki! Zdumiewające, prawda? „Rozbuchała nam się" firma New World Computing. Po grze Heroes of Might and Magic na rynku pojawiły się Anvil of Dawn i Swords of Xeen (zainteresowanych odsyłam do recenzji w tym numerze Gamblera). Słynny pan Bradley, autor kultowej Wizardry 7, przygotował grę pod tytułem Cybermage. Niestety, jest to gra zręcznościowa, reklamowana jako odpowiedź firmy Origin na grę Doom. Czyżby Bradley tak zszedł na psy? Ale jest szansa, że ci, którzy nie grali w Wizardry 7, zagrają w jej ulepszoną wersję. W najbliższym czasie pojawi się Wizardry 7 Gold, wydana przez Sirtech (prawdopodobnie będzie mieć polskiego dystrybutora!). Ponoć mnóstwo rzeczy zmieniło się na lepsze (grafika, animacje itp). Nadal mało wiemy o Lands of Lore 2. Doszły mnie tylko słuchy, iż z uwagi na bajeczną wręcz grafikę, gra będzie sobie kiepsko radziła nawet na DX4 100. Ale może to tylko ploty? W każdym razie taką mam nadzieję, bo wolałbym jeszcze nie „haratać się" na Pentium 133. Niedługo pojawi się też na rynku trzecia część cyklu Realms of Arkania, czyli Shadows over Riva (pierwsza - to Blade of Destiny, druga - Star Trail). W Cieniu nad Rivą znowu zmierzymy się z krwiożerczymi orkami, a tym razem jedno z zadań drużyny bohaterów polegać będzie na odnalezieniu tajemniczej rasy Holberków, pół elfów, pół orków. Bardzo bogata rekwizytornia (400 różnych rodzajów broni,

pancerza i przedmiotów magicznych), 12 ras do wyboru, 80 czarów do nauczenia i przeszło 50 cech i umiejętności - dane te świadczą, iż będzie to naprawdę spora produkcja. Od dawna czekamy już na grę Albion (producent - Blue Byte znany z serii Battle Isle), której akcja toczy się w roku 2195, kiedy ziemski statek kosmiczny dociera do obcego systemu planetarnego. Albion ma być światem pełnym magii, niespodzianek i walk z potworami. Będzie możliwość przełączania grafiki między trybami 2D i 3D. Wszystkich wielbicieli Krondoru ucieszy zapewne fakt, iż ukażą się d w i e gry o Krondorze, przygotowywane przez odrębne zespoły autorskie. Ale o tym dokładniej za miesiąc. Jako zupełną ciekawostkę podam jeszcze, iż Domark przygotował grę Curse of Dragor, przeznaczoną tylko dla użytkowników Maca (kto to ma w Polsce?).

Spotkałem się z prośbami o nagrody na Amigę. OK, skoro taka jest wola ludu. W takim razie przy odpowiedzi konkursowej podajcie, jaki macie komputer. Jeżeli zwycięstwo przypadnie amigowcowi wykołuję dodatkową nagrodę. Ale uprzedzam - nie mam dostępu do naprawdę dobrych RPG na Amigę, choć takie przecież były. No właśnie, wracając do Amigi. Czy ktoś z Was podjąłby się napisania krótkiego przeglądu RPG na Przyjaciółkę (ale tylko gier, które nie miały odpowiedników na PC)? Klnę się na duchy Przodków, że taki tekst opublikuję - pod warunkiem, że da się go czytać bez zgrzytania zębów i płaczu. Oczekiwałbym po prostu paru zdań na temat każdej gry, mówiących o problematyce, bohaterach, trudnościach, interfejsie itp. Maksymalnie krótko i treściwie. A ja postaram się o maksymalnie przyjemną nagrodę.

Chwalicie nas za opis i solucję do Dungeon Master 2. I bardzo dobrze! Taką robotę trzeba chwalić. Jak będzie Dungeon Master 3, to Jacek Ilczuk przygotuje taki opis, że zemdlejecie z wrażenia.

SKRZYNKA POCZTOWA

Niestety, nie mogę spełnić prośby Adama Iwaniuka i przesłać wszystkich adresów osób piszących do Gildii, gdyż sztywno trzymam się zasady niewysyłania nikomu niczego (prócz nagród dla zwycięzców konkursów). Gdybym raz się złamał, to później nic tylko bym wysyłał i wysyłał. Ale mogę opublikować adres Adama (któremu szczególnie zależy na kontakcie z Rafałem Kruszyńskim).

Adam Iwaniuk, ul. Zbożowa 7/11, 81-020 Gdynia.

Kiedy przysyłacie do Gildii listy z pytaniami czy odpowiedziami, mam prawo drukować Wasze adresy w Skrzynce Pocztowej (zastrzegłem to sobie, chyba że napiszecie, iż nie macie ochoty). Jeżeli natomiast chcecie trafić do Skrzynki przy okazji odpowiadania na pytania konkursowe, zaznaczcie to na kartce pocztowej.

LISTA PRZEBOJÓW

Marcin Bulski (os. Bolesława Chrobrego 14/36, Poznań) nadesłał swoją propozycję listy przebojów. Oto ona:

1. Dungeon Master 2
2. Betrayal at Krondor
3. Lands of Lore
4. Darklands
5. World of Might&Magic

Dziękuję bardzo członkom Gildii za życzenia świąteczne i noworoczne. Wzajemnie Wam życzę (już chyba na Wielkanoc) wszystkiego najlepszego, a przede wszystkim zdrowia (żebyście mieli siły grać w nasze ulubione rolpleje) i pieniędzy (żebyście mogli grać, a nie martwić się kłopotami życia codziennego).

Na koniec moje pytanie do Was: czy ktoś skończył grę Darklands? A jeśli tak, to jak się ona kończy? Ja odniosłem wrażenie, iż grać można dopóty, dopóki bohaterowie nie pomrą ze starości.

st. mag sztabowy Erectus Magnificus

CLUB SIMULATOR

Na początek sprawa bardzo poważna. Jakiś cymbał, Gładzik Miłoszewicz, czy jak mu tam, miesiąc temu wypowiedział się o symulatorach w sposób „wskazujący na spożycie" oraz całkowite oderwanie ww. osobnika od świata realnego. Więc tu wystosuję mały apel. Uważam, że powinniśmy zebrać się do kupy (ale nie dosłownie!), bez względu na barwy, jakie prezentujemy i zbombardować z wody i powietrza tę jego „krainę magii i Elf-a" (to taki olej silnikowy). Następnie posłać tam parę Abramsów i T-80 w celu dobicia przeciwnika. Żadne czary nie powstrzymają bomby GBU-15 lub pocisku H.E.A.T., a jego „wojownicy" mogą sobie machać mieczami i maczugami. Skończą jak owieczki w Tank Commanderze!

W związku z tym miła wiadomość: ogłaszam **konkurs „RPG"**. Kto najlepiej rozszyfruje ten skrót, otrzyma ORYGINALNEGO F-15 II. Gra nie jest nowa, ale konkursik prosty. Termin nadsyłania zgłoszeń: 30 kwietnia AD 1996. Decyduje data stempla. Nagrodę przyzna kolegium w składzie:

Colonel - przewodniczący,
Zgred - z-ca przewodniczącego,
i Killer - egzekutor orzeczenia (Hy, hy).

Ja już mam kilka propozycji. Oto dwie z nich: Rolnik Pali Gówno, oraz Rakietnyj Pedro Gazowany (taka woda mineralna - rakietnyj, bo pędzil). [Za aluzje do mojego nazwiska każę zlikwidować Club Simulator. Żeby mi to było ostatni raz! - don Pedro.]

Inna sprawa - do gier klubowych dołączają Su-27 Flanker i Wings of Glory.

Ogłoszenie!

Konkurs! Konkurs! Patrz wyżej...

Gabinet figur wo(j)skowych

Dzisiaj porady na temat Su-27, autorstwa samego col. Zgreda Killera! Więc, do roboty.

1. Gdy na ogonie siedzi Ci jakiś podstępny MiG i nic na niego nie skutkuje, pozostaje ostatnia, bardzo ryzykowna metoda. Drążek do siebie i minimalny ciąg. Kiedy zobaczysz pion na HUD, utrzymaj ten stan tak długo, jak się da. Oczywiście wypuść klapy. Gdy prędkość spadnie do zera, „maksimalnyj forsaż" i drążek od siebie. Wróg powinien być przed Tobą. Jest to metoda ryzykowna ponieważ, jeśli wcześniej nie podpuścisz nieprzyjaciela dostatecznie blisko, to on ma Cię jak na patelni i teraz właśnie wali z działka, aż Ci wióry z samolotu lecą...

2. Gdy atakujesz cel naziemny rakietami nie kierowanymi i w pobliżu nie ma wyrzutni SAM-ów, to możesz świecą wznieść się na ok. 2000 m i dokonać ataku nurkowego w pionie. Przy minimum 400–500 m wysokości wyrywaj w górę (chyba że lecisz bardzo wolno, ok. 200 km/h). Inaczej czeka Cię gleba. Ja raz wyprowadziłem samolot na niecałych dziesięciu metrach, po takim właśnie ataku. Od tej pory jestem ostrożniejszy. Pamiętaj: pomimo iż dziób celuje już ponad horyzont, to dzięki sile bezwładności nadal spadasz. Tę tendencję samolot przezwycięża dopiero po chwili i trzeba mu zapewnić kilka dodatkowych metrów wysokości.

3. Działkiem myśliwca nie zestrzelisz, chyba że jesteś bardzo cierpliwy, masz dużo czasu i paliwa do dopalaczy, aby wypracować sytuację do strzału. Cel musi być blisko, najlepiej gdy zajmuje więcej niż 1/4 HUD. Używaj go jednak tylko jako „ostatniego działka ratunku" lub strzelaj do powolnych i dużych celów, jak np. Il-76. Tyle na dzisiaj.

Porady wujka Chucka

Zgodnie z zapowiedzią - „miniopis" B-17 na Amigę. Dotyczy również innych komputerów.

„Wybierasz z Menu któryś samolot, naciskasz RESET BOMBER [tylko za pierwszym razem - Z.K.], potem SELECT BOMBER. Następnie jest briefing. Jeśli misja Ci nie odpowiada, wybierz DECLINE lub ACCEPT, jeśli chcesz lecieć. Zaczynamy. W samolocie możesz włączyć automatyczne sterowanie klawiszem A lub wszystko zrobić ręcznie. Włączamy silniki, zwiększamy prędkość do 20 mph. Kołujemy na pas (tam, gdzie pozostałe samoloty). Na pasie ciąg na max i przy 110 mph powoli do góry. Chowamy podwozie i wchodzimy do formacji (warto korzystać z autopilota).

Bombardowanie - formacja sama doleci nad cel (za pomocą radia możesz wydać rozkazy innym samolotom formacji). Przełączamy przedniego strzelca na bombardiera, następnie klawisz M, uzbrajamy bomby, otwieramy luk i kursorami lewo/prawo ustawiamy cel na środku celownika (strzałka musi wrócić do położenia początkowego). Za pomocą kursora w dół obniżamy strzałkę do połowy skali - zaświeci się kontrolka Bomb Release Cue. Kursorem do góry ustawiamy strzałkę w położeniu początkowym i czekamy, aż cel pojawi się w celowniku. Wciskamy SPACE i do domu. Przy lądowaniu obniżamy się, zwalniamy, klapy, koła, hamulce, misja zaliczona."

B.G. Vasil

Ass-y odmętu

Sierra wydała ostatnio wersję gry Aces Of the Deep z przeznaczeniem okienkowym. Jest fajnie! Wysoka rozdzielczość, wysoki realizm i grywalność. Do tego wielka dawka informacji o II wojnie światowej, oglądanej przez peryskop. W związku z tym, coś na temat AOD.

„Aces of the Deep to znakomita symulacja U-Boota. Naszym zadaniem, jako kapitana, jest wydawanie rozkazów załodze. Zwalnia nas to od osobistego wykonywania wielu, nierzadko nudnych, czynności. Wszystkie uwagi oparłem na doświadczeniach z własnej kariery. Opcja kariery jest czasochłonna, lecz jedynie ona pozwala na pełne poznanie gry. Zalecam powolne zwiększanie poziomu trudności w miarę grania. Nie znudzisz się dzięki temu zbyt łatwym wykonywaniem kolejnych patroli. A teraz rady, które wypracowałem po przebyciu kilkudziesięciu patroli. Zaczynałem grę na poziomie easy, który następnie stopniowo powiększyłem do intermediate i na tym oparłem swoje spostrzeżenia.

– Poznanie klawiszy pozwoli nam szybciej wykonywać wszelkie manewry. Mysz nie zdaje egzaminu, gdy robi się „gorąco".

– Na bieżąco należy śledzić stopień załadowania torped. Gdy spotkamy konwój, lepiej mieć pełne wszystkie wyrzutnie.

– Nie należy spieszyć się z atakiem konwoju. Nieraz wyczekanie do nocy pozwoli na bezpieczniejszy (dla nas) atak. Również zła pogoda (np. mgła) jest naszym sprzymierzeńcem. Ponieważ większość eskorty najczęściej trzyma się z tyłu konwoju, najłatwiejszy atak – to atak konwoju od przodu. Niestety, często wymaga to czasochłonnego opłynięcia, ale w sumie opłaca się (szczególnie, kiedy z tyłu konwoju plącze się sporo okrętów eskortujących).

– Jeśli eskorta konwoju jest słaba (np. 3 okręty), warto ją wyeliminować. Pozwala to na bezkarne „rozwalanie" kolejnych statków.

– Podczas ataku z bliska wyrzutnią dziobową, gdy storpedujemy jakiś statek i „zapomnimy" o nim, może dojść do zderzenia z tonącym okrętem. Kończy to się najczęściej nieprzyjemnym uszkodzeniem okrętu.

– Gdy działamy na płytkich wodach (np. w pobliżu Anglii) należy uważać na głębokość wody w danym miejscu. Wydanie rozkazu pełnego zanurzenia na płytkich wodach przybrzeżnych spowoduje albo uszkodzenie naszego U-Boota, albo utknięcie na dnie.

– Do eskorty konwoju należy strzelać torpedami z bliskiej odległości. Ponieważ okręty eskorty są zwrotne, małe i szybkie więc łatwiej unikną salwy torped.

– Nie radzę stosować walki w wynurzeniu z okrętami eskorty i okrętami wojennymi [A, co, ołowiany prysznic... He, he – Z.K.]. Można się w nocy wynurzyć w środku lub blisko konwoju, gdy eskorta płynie stosunkowo daleko z tyłu lub z przodu.

Burak – ciekawostka: konwoje przepływają przez siebie. Nie jest to błąd, który by przeszkadzał, ponieważ zdarza się rzadko. Nie zmienia to faktu, że wygląda dziwnie. Kolejny burak: zdarzyło mi się spotkać dużego battleshipa (43000). Trafiłem go dwiema torpedami, niestety ostatnimi. Okręt płynął dalej (bardzo wolno) – śledziłem go, nie mając żadnego konkretnego celu. Po pewnym czasie pancernik zatonął. Zdziwiłem się dopiero wtedy, gdy sprawdziłem dziennik pokładowy. Komputer nie zaliczył mi tego okrętu. Niestety, nie dopracowano także stylu zachowania się konwoju. Po wyeliminowaniu eskorty rozpoczyna się rzeź, na którą w żaden sposób nie reagują inne statki. A mogłyby np. przyspieszyć. Jedynie uszkodzony okręt od czasu do czasu zwalnia lub zmienia kurs."

Fregattenkapitan SeaTiger

Problemy symulowane

Ahoj, Amiganci – kolejne wezwanie pomocy!

„1. Jak zapisać stan gry w Silent Service II?

2. Jak szybko obracać peryskopem, z Shiftem u mnie nie działa?

3. Co trzeba włączyć aby była noc? [Powiem w sekrecie! Trzeba włączyć księżyc i wyłączyć słońce. To pewne, tylko cicho, żeby się nie wydało... – Z.K.]"

Ficek

Obywatele! Pomóżcie amigantowi. Wypłynął na szerokie wody i teraz nie wie, jak wrócić do brzegu, a Pacyfik to duuuuża kałuża i łatwo się utopić.

Listy

Najpierw do cpt. Mike'a Fisha – przyślij mi eine kleine adresse. ELSE nagroda kaput! Do wszystkich – bierzcie przykład z Kapitana! On jeden pisze od powstania Klubu i nadsyła regularnie, co miesiąc, raport. Tak trzymać! Dlatego z uwagi na stałą (radio)aktywność zostaje uhonorowany medalem F-15 Strike Eagle trzeciej klasy, sponsored by IPS Computer Group, Warschau. No, i oczywiście, została wyjaśniona kwestia komputera Kapitana Fisha. Ma on... no, co? PECETA! Sorry za zniewagi z czwartego Klubu, które wynikły z poślizgu między momentem, w którym oddaję Klub do druku, a ukazaniem się odpowiedniego nr. Gamblera. Niestety, Amiga to nadal margines marginesów, jeśli chodzi o symulatory.

Podsumowanie

Jak widzicie na przykładzie cpt. Fisha – pisanina się opłaca! Życzę sobie i Czytelnikom, abym już niedługo mógł podobnie uhonorować innych stałych korespondentów. Zapraszam do kolejnego Klubu już w kwietniu! Tally Ho!

col. Zgred Killer

7TH GUEST (PC)

Wzór na dywanie w jednym z pokojów na I piętrze odpowiada labiryntowi. Hasło, które należy ułożyć w bibliotece (w lunecie) brzmi: THERE IS NO POSSIBLE WAY. Labirynt na bezdrożach można przebyć w następujący sposób: (N – naprzód, P – prawo, L – lewo) NNNNNNNNNNPNPPPLPNPL

Paweł Narożny (Zielona Góra) – 1 pkt

ABUSE (PC)

Uruchom grę z parametrem -edit, potem wciśnij shift+Z – god mode (grę należy uruchomić za pomocą TAB).

Grzesiek Morgiel (Oleśnica) – 1,5 pkt.

ALIEN 3 (AMIGA)

Włącz pauzę, trzymaj F1 i naciśnij lewy przycisk myszy. Po wyłączeniu pauzy N – skipper leveli.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS (AMIGA & PC)

EGYPT

1 level

Weź łopaty i rób swoje.

2 level

Niech jeden przejdzie, resztę zablokuj. Przepłyń pod zielonogłowym, potem zrób most. Od tej pory musisz przeskakiwać „zielonogłowego", gdy będziesz mniej więcej pod lewym okiem. Zejdź na dół. Przepłyń wodę (?), zrób most i odkop pozostałych. Idź do wyjścia.

3 level

Niech jeden zejdzie na lewo, a drugi na prawo. Resztę zablokuj. Jako ten po prawej przekop się na dół, weź „przylepca", przejdź nad wyjściem, zrób mosty z obu stron. Jako ten drugi – użyj bomby w miejscu, gdzie jest pojedynczy murek. Idź do wyjścia.

4 level

Niech jeden przeskoczy przez murek i sfrunie na dół, a drugi zrzuci mu przylepce. Dzięki nim dostaniesz się do cegieł. Zrób most i idź do wyjścia.

5 level

Jeden sfrunie na dół, resztę zablokuj. Nie bierz przylepców po prawej, tylko przeskocz na lewo i zrzuć obie porcje przylepców gościowi na dole. Teraz weź swoje przylepce i idź do wyjścia. Jako ten na dole wejdź dwa razy na górę, wyrzuć resztę przylepców, weź cegły, zbuduj most i idź do wyjścia. SPIESZ SIĘ!

6 level

Pierwszy niech weźmie dwa ładunki cegieł. Idź jak najdalej w lewy zakątek planszy i użyj cegieł „do góry". Powinieneś dostać się na platformę, gdzie urzęduje krecik (najpierw użyj przylepców). Uwaga! Rzekome wyjście zabija! Weź kolejne cegły i zrób most nad „wyjściem". Pozostałe trzy cegły wykorzystaj na zrobienie muru do góry w okolicy zielonego oka, ale wtedy, gdy krecik będzie po lewej stronie platformy. Jeżeli dobrze zrobiłeś, to krecik „wkrętakiem" poprzebija się na dół i powinieneś znaleźć się na platformie z łopatą. Użyj jej do przekopania się na dół i skorzystaj z dowolnego dolnego wyjścia (uff!).

7 level

Jeden niech idzie w prawo, resztę zatrzymaj. Użyj łopaty na murze, przejdź przez pierwsze schody, drugie przekop. Zostaw resztę łopat, weź przylepce. Użyj ich na prawej ścianie. Weź następne przylepce i szybko ich użyj, bo zlecisz na dół. Weź cegły i zatrzymaj się. Reszta niech przejdzie tam, gdzie są pozostałe łopaty i



również zatrzyma się. Jako ten u góry, zejdź na dół, zrób most w kierunku wyjścia i niezwłocznie się tam udaj.

8 level

Ale poziom! Na szczęście tylko tak wygląda. Trzeba się sprężyć i niezwykle spieszyć. Jeden idzie, resztę zatrzymaj. Nie przejmuj się tymi rzeczami na górze - są „nadprzydatne". Zabierz obie bomby i rozwal nimi znajdujący się odrobinę dalej murek - dostałeś się na dół. Weź dwa ładunki przylepców i użyj ich na początku wystającej atrapy - nie będziesz musiał wyrzucać resztek przylepców. Weź oba ładunki cegieł i zbuduj most w lewym kierunku tak, by lemmingi spadające z górnej platformy trafiły na ten most. Na dole zostaw pozostałe cegły i zejdź jeszcze niżej - weź pocisk. Rozwal nim gnoja na dole. Idź do wyjścia.

9 level

Jeden idzie, resztę zatrzymaj. Weź łopatę i otwórz prawego lemminga. Ma on cegły, z których możesz zrobić most, dzięki temu lewy lemming nie musi tracić przylepców. Za pomocą łopaty przekop się niżej. Zrzuć resztę przylepców gościowi po lewej - skrzętnie dołączy do gromadki. Ponownie przekop się na dół. Weź parasol i zrzuć go gościowi na dole. Niech on po wzięciu parasola skoczy przez wąską szczelinę i zbierze 3 ładunki cegieł. Zacznij budować most w kierunku szczeliny. Idź do wyjścia.

SHADOW

1 level

Jeden idzie. Zrób most i idź do wyjścia.

2 level

Zaczynasz w dwóch miejscach. Zrób mosty i idź do wyjścia.

3 level

Jeden idzie, resztę zatrzymaj. Weź przylepce, wejdź na górę, znowu weź przylepce, przejdź nad przerwą, weź łopatę i zejdź na dół. Kop w lewo, niech zatrzymani dokończą i idź do wyjścia.

4 level

Jeden idzie, resztę zatrzymaj. Weź łopatę i uwolnij gościa na niższej platformie. Na prawo od kół ratunkowych przekop się na dół, zostaw łopaty i popłyń uratować kolejnego lemminga. Idź do wyjścia.

5 level

Zaczynasz w dwóch miejscach. Pierwszy z wyjścia po lewej stronie niech weźmie przylepce. Wykorzystaj je, zostaw resztę, weź łopaty i użyj na murkach. Prawa grupa idzie do wyjścia. Lewa podąża na dół. Użyj łopaty i idź do wyjścia. Ostatni niech użyje bomby i także uda się w to ustronne miejsce.

6 level

Jeden idzie, resztę zablokuj. Obróć się w lewo, weź łopatę, użyj jej i zabierz dwa składy przylepców. Użyj ich nad wodą, weź cegły, zrób most i idź do wyjścia.

7 level

Jeden idzie, resztę zablokuj. Weź oba ładunki cegieł. Most się zapada, więc za chwilę powinieneś być u uczynnego kreta. Na jego platformie zbuduj most do góry (na jej prawym końcu), dzięki czemu będzie można oswobodzić kolejnego lemminga. Z pozostałych cegieł również zrób mur do góry, ale w miejscu znajdującym się na poziomie skrzyni po lewej stronie i tylko wtedy, gdy kret będzie po Twojej lewej stronie. Zaowocuje to dalszym zejściem na dół. Weź przylepce, użyj nad przerwą, weź cegły, zrób most i idź do wyjścia.

8 level

Jeden idzie, resztę zablokuj. Przeskocz z parasolem, przeskocz przerwę, weź cegły i zrzuć je na dół. Wróć po parasol, sfruń na dół. Nie ruszaj koła, bo jest „nadprzydatne". Weź cegły, zrób most, dobierz cegły, zrób most nad przerwą, dobierz cegły, zrób most pochyły, weź łopaty, przebij się przez domek. Za pomocą reszty cegieł zaklej przerwę i idź do wyjścia.

9 level

Na początku szybko zatrzymaj dolnego niedorajdę. Jak zwykle, jeden idzie. Przejdź po niepewnym moście. Nadeptuj tak długo na spróchniałą listwę, aż umożliwi Ci zejście na dół. Weź cegły i zrób most w kierunku górnych schodów. Wejdź na górę i zatrzymaj się. W międzyczasie niech dolny zbuduje most w kierunku wyjścia - powinno Ci zabraknąć jednej cegły. Niech ponownie górny lemming idzie. Przeskocz wąziutką szparę i dołącz do uwięzionego. Pomóż mu się wydostać, budując most do góry, ale tak, by jedna cegła Ci została. Zapełnisz nią lukę na moście. Idź do wyjścia.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 3 pkt. (+ 3 bonus)

AQUATOID (PC)

Kody do poziomów:
poziom 10 - Certificate
poziom 20 - Gypsum

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 0,5 pkt.

ARMY MOVES (AMIGA)

Na ekranie tytułowym wpisz KARENBROADHURST - nie tracisz energii.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

ASSASSIN '94 (AMIGA)

Wklep podczas gry: ANOTHERCHEATMODE lub NICEVIEWFROMUPXEREMATE. Klawisze N, E, W, S zawierają przydatne bajery. Można spróbować D lub H, ale nie radzę.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

BATTLE ISLE 3 (PC)

Kody do poziomów (wersja niemiecka):

1	Die Pratorianer	2975462
2	Vormarsch	6487674
3	Die Schiffe	1564386
4	Die Landung auf Kaar	9745642
5	Kampf um die Fabriken	3756838
6	Das Flugzeugkombinat	2957843
7	Die Spaltung der Kais	8844366
8	Das HQ der Drulls	2375411
9	Das Expeditionsheer	3854653
10	Urelis	5647332
11	Kai-Ryo in Gefahr	4092664
12	Die Nachschublinien	7564366
13	Skom	8264241
14	Der Panzerkeil	3243554
15	Terdon	5487436
16	Entscheidung uber Skom	1353411
17	Der Hafen von Magalo	4524338
18	Vor Hallwa	6731244
19	In der Hauptstadt	1243371
20	Die Entscheidung	6245425

Tomasz Wagner (Poniatowa) – 3 pkt. (+ 2 bonus)
Grzesiek Morgiel (Oleśnica) – 3 pkt. (+ 2 bonus)

BOBS BAD DAY (AMIGA)

Niektóre kody:
25 - TCKFGXQH, 50 - DUJIWSCN, 75 - HDPPOWOP, 100 - BEAUSVNT

Wojciech Kulik (Rybnik) – 0,5 pkt.

BUBSY (PC)

Poziom - kod:
2 - 392652, 3 - 458227, 4 - 958936, 5 - 739294, 6 - 184793, 7 - 812615, 8 - 781367, 9 - 126712, 10 - 236721, 11 - 673167, 12 - 792323, 13 - 672328, 14 - 682389, 15 - 672345

Jacek Bielewicz (Kąty) – 2 pkt.

CARDIAXX (AMIGA)

Wciśnij pauzę i wpisz RACHEL - SHIFT+G daje Ci nieograniczony czas.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

CHECKERED FLAG (PC)

Nocna jazda. Wybierz w menu WEATHER. Wpisz teraz 8, 4, 7, 3 - możesz wyłączyć DARK.

Jacek Bielewicz (Kąty) – 0,5 pkt.

CLUB DRIVE (PC)

W menu wpisz 4, 2 i naciśnij FIRE (nie zawsze działa).

Jacek Bielewicz (Kąty) – 0,5 pkt.

COMMAND & CONQUER (PC)

Podczas ostatniej misji rozgrywanej GDI komputer atakuje Cię bombą atomową tylko wtedy, gdy zniszczysz jego kolejne bazy (lub zaatakujesz Świątynię NOD). Dlatego po zdobyciu baz nie należy ich równać z ziemią, ale w każdej pozostawić jakiś nieistotny pod względem strategicznym budynek - np. elektrownię. Komputer nie spuści Ci bombki.

W tej samej misji, w miejscach gdzie NOD buduje elementy swojej bazy (pole tyberium na samym dole, pośrodku) postaw kilka jednostek. Uwaga! Komputer silnie je zaatakuje.

Delicjusz Złoty (Gambler)

Grając NOD osiągałem rewelacyjne rezultaty budując mur, a potem stawiając daleko, daleko od własnej bazy obelisk światła. Doskonale zatrzymuje to np. przeprawę wroga przez mosty. Co dziwne (i głupie) mur można również pociągnąć przez sam most. Stawianie obelisków światła - to też metoda na zniszczenie bazy GDI.

don Pedro (Gambler)

CYBERMORPH (PC)

Kody:
SECTOR 1: 1008, SECTOR 2: 1328, SECTOR 3: 9325, SECTOR 4: 9226, SECTOR 5: 9444
UNKNOWN: 6009

W CONTROL SETUP naciśnij równocześnie: 1+3+5+7+8+9 - dostępna broń każdego rodzaju.

Jacek Bielewicz (Kąty) – 2 pkt.

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ★ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ★ LABORATORIUM - nieodłączną częścią pisma są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ★ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł)
- ★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 17,50 zł (175.000 zł), za 12 numerów - 34 zł (340.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ★ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ★ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ★ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ★ Rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ★ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ★ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ★ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- ★ Cena kioskowa: 2,30 zł (23.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej: za 26 numerów - 55 zł (550.000 zł), za 13 numerów - 29 zł (290.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn AMIGA to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga – zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika „AMIGA Magazin".
Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ★ AMIGA Play – opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych „klasyków").
- ★ Public Domain – opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain – dyskietki Fisha.
- ★ Kuferek AMIGI, czyli Tips & Tricks.
- ★ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ★ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 16,20 zł (162.000 zł), za 12 numerów - 30 zł (300.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

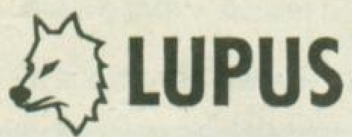
Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

- ★ Cover story, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
- ★ T&T to klasyczne „tips& tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16- stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
- ★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (wideo, CD), zgrywy politycznej („Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 3 zł (30.000 zł)

- ★ **W prenumeracie taniej: 16 zł (160.000 zł) za 6 numerów, 32 zł (320.000 zł) za 12 numerów.**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	16,- (160.000,-)	kwota:	
	12	32,- (320.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 31.03.96	*Kupon* 3/96		suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	16,- (160.000,-)	kwota:	
	12	32,- (320.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 31.03.96	*Kupon* 3/96		suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	16,- (160.000,-)	kwota:	
	12	32,- (320.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 31.03.96	*Kupon* 3/96		suma:	

LUPUS

CADCAM FORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, Map-Info... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.

Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CADem, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zl) za 6 numerów.

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszerne przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł za 6 numerów (150.000 zl).

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł (150.000 zl) za 6 numerów .

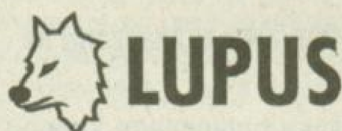
Polski Rynek Komputerowy jest kwartalnikiem zawierającym aktualne dane teleadresowe firm związanych z branżą komputerową, które wzbogacone są artykułami umożliwiającymi poznanie przemian zachodzących na rynku komputerowym w Polsce. Redakcja pisma kierując się sygnałami nadchodzącymi od wielu firm oraz od czytelników, wprowadziła pewne zmiany w charakterze merytorycznym pisma. Dlatego oprócz dotychczasowych działów takich jak:

★ Katalog Firm, Przegląd Rynku, Rynek Prasy Komputerowej, Producenci Sprzętu i Oprogramowania

w piśmie zamieszczone będą specjalne rubryki zatytułowane "Witamy w Polskim Rynku Komputerowym" oraz "Reflektor firm", w których będą mogły się reklamować firmy związane z rynkiem komputerowym. Naszym życzeniem jest, aby Polski Rynek Komputerowy stał się platformą porozumienia i profesjonalnym narzędziem pracy zarówno dla tych firm, które bezpośrednio działają w branży komputerowej, jak i tych, które są użytkownikami sprzętu i oprogramowania.

★ Cena kioskowa: 20 zł

★ W prenumeracie taniej: za 4 numery: 60 zł



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego

zł ......
słownie ......
Wpłacający ......
adres ......

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik | podpis przyjm. | opłata zł

odcinek dla posiadacza r-ku

zł ......
słownie ......
Wpłacający ......
adres ......

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik | podpis przyjm. | opłata zł

Odcinek dla Banku

zł ......
słownie ......
Wpłacający ......
adres ......

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik | podpis przyjm. | opłata zł

CYTADELA (AMIGA)

Pistolet znajduje się za drugimi drzwiami na lewo.

Paweł Naroźny (Zielona Góra) – 0,5 pkt.

DAY OF THE TENTACLE (PC)

Jeśli chcesz sobie pograć w „Maniac Mansion", użyj komputera w gabinecie młodego Edisona w teraźniejszości.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1 pkt

DESERT STRIKE (PC)

Wciśnij ESC, wpisz WATERFALL i znowu ESC – nieśmiertelność.

Grzesiek Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

DEVIOUS DESIGN (AMIGA)

Niektóre kody: IYESLWYS, MPSSLORB, IYRAGGOW, NNMNWRWB, YTMGFRTA, IOFOFOAT, YTAIBNGW, GIBGIBAW, IYRPLWLS, NNMNYPBS, GIBOLNIO, OPPBFREP.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY (AMIGA)

Kilka kodów: DINODICK, JURASSIC, DINOSORE, DINOMITE.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

DOODLEBUG (AMIGA)

W czasie gry wciśnij GASE i LMB. Otworzy się nowe, tajne okno.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

DREAMWEB (PC)

Na ekranie z logo wciśnij jednocześnie DREAMWB – niewidzialność.

Grzesiek Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

DYNAMITE DUX (PC)

Wpisz NUDE, a zobaczysz zupełnie nową grę.

Grzesiek Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

EDD THE DUCK (AMIGA)

Wciśnij LMB – skipper leveli.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

FOOTBALL GLORY (AMIGA)

Jeżeli stan meczu jest dla Ciebie korzystny, możesz mecz zakończyć, wciskając Esc. Wynik pozostanie bez zmian i wygrasz mecz.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

GAMMA ZONE (AMIGA)

Kody:
2 – FOUR COLORS, 3 – DESERT OF ICE, 4 – CRAZY ROOMS, 5 – MANIAC ISLANDS, 6 – BLACK OCEAN, 7 – PIQUE

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

GUNSHIP (AMIGA)

Hasło – Odezwa	Hasło – Odezwa
Accent – Trampoline	Ivory – Willow
Billboard – Kickback	Knockout – Purebred
Croagnon – Melodreama	Lozenge – Romantic
Dakota – Onstage	Mazurka – Yellow
Electra – Vertical	Nebula – Quaker
Foothold – Insolent	Ovation – Upstage
Grenadier – Nocturne	Penthouse – Symphony
Hedhedog – Locksmith	Quartz – Zebra

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1,5 pkt.

HUMAN RACE (AMIGA)

Niektóre kody: ROLLING DOWN, SKIVE OFF, GIRAFFES, FLYING AVENGER, BILL AND BEN, DESERT ANGEL, APRIL 1993, KATE, OLDHAM8BOROI, DANSPAM, 19ACOPY, ASYLUM, ALICE IN CHAINS, FABULOUS, SWEETIES.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

INTERPHASE (AMIGA)

Podczas gry napisz FEENNY.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 0,5 pkt.

IRON SOLDIER (PC)

W menu wpisz cyfry 3, 7, 6, 6, 8, 2, 4, 2 (obraz powinien zamigać). Teraz masz broń każdego rodzaju i wszystkie misje do wyboru (Load Game). Spróbuj też wpisać cyfry 6, 8, 2, 4.

Jacek Bielewicz (Kąty) – 1 pkt

JACK & ALEX GO TO HOLLYWOOD (PC)

Kiedy program pyta o imię, naciśnij (jednocześnie, to ważne!) klawisze ARLGEM. Dostaniesz się do tzw. nude mode.

Andrzej Rachwalski (Majchrowice Śląskie) – 1 pkt

JAZZ JACKRABBIT (PC)

Wciśnij P i BACKSPACE. Teraz można wpisywać następujące hasła:

1. LAMER – następny poziom
2. GUNHEAD – amunicja
3. HOOKER – bonusowy poziom
4. BOUF – nieśmiertelność
5. SABLE – super speed
6. MARK – zabija Jazza

Paweł Naroźny (Zielona Góra) – 2 pkt.

JUNGLE STRIKE (PC)

Wciśnij ESC, następnie wpisz CHINKEN i ponownie ESC – nieśmiertelność. (Uwaga: działa tylko do momentu uderzenia w mur.)

Grzesiek Morgiel (Oleśnica) – 1,5 pkt.

LEMMINGS 3D (PC)

Kody:

FUN		TRICKY		TAXING		MAYHEM	
		21	KAMACITE	41	CABOCEER	61	CHORIAMB
2	BLIMBING	22	GUMMOSIS	42	GEROPIGA	62	GARGANEY
3	FANAGALD	23	PRODNOSE	43	BONTEBOK	63	KAOLIANG
4	DRICKSIE	24	NGULTRUM	44	EMPYREAL	64	MAROCAIN
5	KURTOSIS	25	COTTABUS	45	LANGLAUF	65	OBTEMPER
6	GREGATIM	26	BEDAGGLE	46	NANNYGAI	66	TASTEVIN
7	WALLAROO	27	EPICALYX	47	SARATOGA	67	VELLOZIA
8	AVENTAIL	28	HOMALOID	48	QUINTAIN	68	BORACHIO
9	GAZOGENE	29	LALLYGAG	49	MUSQUASH	69	JACKAROO
10	JINGBANG	30	BILABIAL	50	ZOMBORUK	70	COOLAMON
11	DIALLAGE	31	CACOFOGO	51	SKILLING	71	BANAUSIC
12	BUNODONT	32	METAVURT	52	WOBEGONE	72	FABURDEN
13	NAINSOOK	33	SLOWBURN	53	BINDIEYE	73	RECKLING
14	YAKIMONA	34	PELLUCID	54	FRAXINUS	74	MIRLITON
15	FUMITORY	35	MAKIMONO	55	LINDWORM	75	OPAPANAX
16	CINGULUM	36	KHUSKHUS	56	CURLICUE	76	BIMBASHI
17	BESLAVER	37	DISPLODE	57	HANEPOOR	77	CAATINGA
18	ANABLEPS	38	RACAHOUT	58	IDEMQUOD	78	PENSTOCK
19	QUINCUNX	39	ORGULOUS	59	BLANDISH	79	SPRINGAL
20	TARLATAN	40	DUNCEDOM	60	MALAGASY	80	BABIRUSA

Poziom 2 – NASTALK
Poziom 3 – PADUASDY
Poziom 4 – BRECOQUE
Poziom 5 – OCHIDORE
Poziom 6 – CECROPIA
Poziom 7 – KABELJOU
Poziom 8 – DOUMPALM
Poziom 9 – HABENERA
Poziom 10 – PAREGON

Grzesiek Morgiel (Oleśnica) – 3 pkt. (+ 2 bonus)
Tomasz Wagner (Poniatowa) – 3 pkt. (+ 2 bonus)

LETHAL WEAPON (AMIGA)

Kody:
1 – ABSAOL, 2 – STTATP, 3 – SYCTRP, 4 – UMYTYP, 5 – ICCILP.
Gdy trzymasz wciśnięte ALT+Z:
I – wyłącza kolizje,
L – życie,
K – amunicja,
Q – koniec poziomu.

Paweł Naroźny (Zielona Góra) – 2 pkt.

MAGIC CARPET 2 (PC)

Wciśnij klawisz i, potem wpisz „windy" i ENTER.
Alt+F1 – wszystkie czary,
Alt+F2 – więcej mana,
Alt+F3 – niszczy wszystkich graczy,
Alt+F4 – niszczy wszystkie balony,



Alt+F5 - niszczy wszystkie zamki,
Alt+F6 - leczy,
Alt+F7 - niszczy wszystkie stwory,
ALT+F8 - punkty doświadczenia i czarów,
ALT+F9 - dodatkowe czary,
ALT+F10 - nieśmiertelność,
Shift+C - koniec poziomu,
Shift+D - koniec misji.
Można uruchomić grę z parametrem -LEVELnn, gdzie nn to numer poziomu (0-24).

Grzesiek Morgiel (Oleśnica) – 3 pkt.

MEAN ARENAS (AMIGA)

Jako hasło wpisz CHEAT.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

METAL MUTANT (PC)

Gdy wyświetlane jest logo firmy (SILMARILS) wciśnij:
Ctrl+Shift+T - wszystkie rodzaje broni,
Ctrl+Shift+B - nieśmiertelność,
Ctrl+Shift+B+T - jedno i drugie.
Teraz tylko poczekaj, aż gra się uruchomi.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1,5 pkt.

MORTAL KOMBAT 2 (PC)

Jedno fatality dla wszystkich. Podchodzisz do gościa wciskając przód, przód, przód, dół, wysoka pięść. Można je wykonywać tylko na planszy THE DEAD POOL. Jeżeli nie wiesz, jaką postać wybrać, to naciśnij górę i dla pierwszego gracza - F1, a dla drugiego, też trzymając górę - F2.

Paweł Narożny (Zielona Góra) – 1 pkt

NIGHT SHIFT (AMIGA)

Kody do poziomów są czterowyrazową mieszanką następujących owoców: CHERRY, BANANA, LEMON, PINEAPPLE, PLUM.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

OSIRIS (AMIGA)

Kilka kodów: SAHARA, PIXLERS, BLOCKOUT, BLOCKADE, SPHINX.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

PITFALL '95 (PC)

Wpisz w trakcie gry:
MEOWMEOWLIKEMEOWMAN - 9 żyć,
EATMOREBRAN - 9 kontynuacji gry,
IDDQD - opis gry,
HATMAN - zmiana bohatera,
FRAMERATE - możesz sprawdzić, jak szybko działa program,
PAIDTOPLAY - zobacz sam (niezłe),
BEAMMEUP +F10 - jeden poziom wyżej,
PUMPYOUUP - 99 przedmiotów,
FIVEEASYPIECES - 5 pierwszych poziomów ukończonych,
LETDOTHETIMEWARP - przpominają się dawne czasy.

Grzesiek Morgiel (Oleśnica) – 3 pkt.

PIZZA TYCOON (PC)

Najlepszy sposób na przetrwanie:
1. Wystartuj grę z „freemode".
2. Nie wynajmuj lokalu.
3. Zadzwoń do mafii i poproś o pracę (ikona z komputerem, „Others", pierwszy albo drugi numer).
4. Odbierz i dostarcz przesyłkę we wskazane miejsce, w określonym dniu i czasie.
5. Po wykonaniu ok. 13 mało opłacalnych misji (do 5000 USD) otrzymasz ciekawsze, polegające na dostarczaniu broni (do 500 tys. USD).
6. Po każdej akcji sprawdzaj, kim jesteś (ikona z głową - górny rząd w środku i ikona z literą K - środkowy rząd z lewej; po lewej podana jest Twoja pozycja w mafii, a po prawej w restauracji). Im wyższa pozycja, tym lepsze zarobki.
7. Jak będziesz bogaty, to dla zabawy otwórz pizzerie.

Marcin Staniec (Lublin) – 2 pkt.

REBEL ASSAULT 2 (PC)

Kody do poziomów:

1. JABBA	6. AURIC	11. SADOW		
2. ENDOR	7. KAMPL	12. ONDERON		
3. LACHTON	8. FERRIER	13. ALEEMA		
4. BORSK	9. GALIA	14. CATHAR		
5. KROYIES	10. DENARI	15. DOMINIS		

Delicjusz Złoty (Gambler)

SPACE NIGHTMARE (PC)

Kody dla wersji shareware: UPGY, ZJTO, QITF.
Kody dla pełnej wersji: JDPT, ZUFS, UBUZ, RTAW, DERV, QXPB, IJQR, NGOL.

Grzesiek Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

STREET FIGHTER 2 (PC)

Jeśli masz kartę graficzną 1 MB to możesz pograć w rozdzielczości 1024×768 (?!) w 256 kolorach!!! Wystarczy uruchomić grę przez SF2 /VESA105. Poza tym, uruchomienie gry z parametrem /UPDOWNMOVE spowoduje poruszanie się „kamery" w trakcie gry również w pionie. Jeśli chcesz grać ukrytym zawodnikiem AKUMĄ, to skopiuj wszyskie pliki zawierające jego imię na miejsce plików innego zawodnika (np. RYU), a później wybierz go w grze.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 2 pkt.
Tomasz Wagner (Poniatowa) – 2 pkt.

SUPER HANG ON (AMIGA)

Wpisz w high score: 4H50 lub 75QJ.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 0,5 pkt.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (PC)

Aby walczyć z AKUMĄ należy wybrać dowolny rodzaj gry. Przy wyborze postaci trzeba przytrzymać kwadracik przez 4 sekundy na RYU, potem na T-HAWKU, GUILU i CAMMY, a potem znowu na RYU. W ostatniej sekundzie należy wcisnąć P1+P2+P3. Później grasz aż do SAGATA. Gdy go pokonasz, należy wcisnąć P1+P2+P3. Polecisz do BISONA. Ekran powinien mignąć i musisz zagrać z AKUMĄ.

Paweł Narożny (Zielona Góra) – 3 pkt.

TEMPEST 2000 (PC)

W menu wpisz 1, 4, 7, A i uruchom grę. Klawiszem OPTION przeskakujesz poziomy.

Jacek Bielewicz (Kąty) – 1 pkt

TERMINAL VELOCITY (PC)

Jeśli chcesz pograć w tajnym etapie - wpisz imię pilota jako TERMINAL, a jako jego callsign REALITY.

Tomasz Wagner (Poniatowa) – 2 pkt.

TFX (PC)

Jeżeli wpiszesz PLOP z wciśniętym prawym klawiszem Shift, będziesz nietykalny.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1 pkt

THEATRE OF DEATH (AMIGA)

Wpisz I HOPE YOUR NOT CHEATING.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 1 pkt

THINK CROOS (PC)

Kody:
CUSTOM, MASTER, FUTURE, DORADO, GREECE, FLAMES, ANIMAL, EPOPEE, JAGUAR, MATRIX, WIZARD, CATGUT, FIRING, LADDER, FIRKIN, SPHINX, TYPIST, VOYAGE, PALACE, DECAGE, ARMADA, ESTATE, GOPHER, KERNEL, JUMPER, GROOVE, HIPHOP, OFFSET, SUINEG.

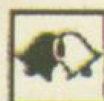
Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

TYRIAN (PC)

Wpisanie na planszy z opcjami jednego ze słów: TECHNO, STORMWIND, UNKNOWN, ENEMY, WEIRD, STEALTH, NORTHSHIPZ powoduje przejście do trybu Super Arcade, w którym mamy możliwość latania dziwnymi statkami, wyposażonymi w dziwną broń. Wpisanie słowa DESTRUCT powoduje, że gra staje się podobna do Scorcha.

Na ekranie z wyborem stopnia trudności wciśnięcie klawisza G powoduje pojawienie się nowej opcji IMPOSSIBLE, natomiast wciśnięcie po tym klawisza } - stopień trudności o nazwie SUICIDE (trudniej już się nie da). Uruchomienie gry poprzez FILE0001.EXE LOOT<ALT-254> - gdzie <ALT-254> oznacza, iż wciskamy klawisz alt, wpisujemy 254 na klawiaturze numerycznej, po czym puszczamy alt - umożliwia rozgrywkę z 1 mln USD na starcie. Wciśnięcie w trakcie gry jednocześnie klawiszy F2+F3+F6 powoduje wyświetlenie napisu „Cheaters always prosper". Od tej chwili statek jest niezniszczalny.

Grzesiek Morgiel (Oleśnica) – 3 pkt.



BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-20-44 w. 436, 450
(0-22) 66-22-853

PRACUJEMY PON/PIĄTEK w godzinach 10.00 – 18.00

PENTIUM 75 za 197,-!* z VAT-em cały zestaw z kolorowym monitorem 14" LR

*24 miesięczne raty



Ten kupon upoważnia do otrzymania 200000 zł (starych) rabatu przy zakupie komputera (można robić xero).

Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY I SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ SIĘ TEGO KŁOPOTU.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST, PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp. a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.
– JEDYNE wymagania to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.

* RATY NA CAŁĄ POLSKĘ
* PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY
* DOSTAWY SPRZĘTU PC DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. +głośniki	Programy
BELL 41	486DX4-100MHz	114,-	439,-	2199,-	--	-----	420	4 MB	-----	-----
BELL 41 N	486DX4-100MHz	158,-	610,-	3049,-	--	KOLOR 14"LR	420	4 MB	-----	-----
BELL 42 N	486DX4-120MHz	163,-	630,-	3149,-	--	KOLOR 14"LR	420	4 MB	-----	-----
BELL 5CN	CX 586-100MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
BELL 5CP	CX 586-100MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit +głośniki	
BELL 75N	Pentium 75 MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
BELL 75C	Pentium 75 MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 75P	Pentium 75 MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit +głośniki	-----
BELL 90	Pentium 90 MHz	269,-	1040,-	5199,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 100	Pentium 100 MHz	275,-	1062,-	5299,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 120	Pentium 120 MHz	296,-	1143,-	5699,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 133	Pentium 133 MHz	332,-	1282,-	6399,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11

W skład każdego zestawu Komputera BELL wchodzi: Monitor Kolor 14"LR, Pamięć RAM, PCI Magistrala, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower. Opcjonalnie: CD ROM x4 speed, Karta Muzyczna Stereo 16 bit i Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Mysz z podkładką (kupując program Windows). Gwarancja 12 Miesięcy oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

Posiadamy bardzo duży wybór stolików komputerowych CENY OK!

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. +głośniki	Programy
OPTIMUS	486DX4-100MHz	166,-	639,-	3199,-	--	KOLOR 14"LR	528	4 MB	-----	-----
OPTIMUS	486DX4-100MHz	212,-	819,-	4099,-	x4	KOLOR 14"LR	528	4 MB	16 bit +głośniki	Dos 6.22 Win 3.11
OPTIMUS	Nx586-90 MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	-----
OPTIMUS	Nx586-90 MHz	256,-	989,-	4949,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit +głośniki	-----
OPTIMUS	Pentium 60 MHz	199,- 217,-	1120,- 841,-	4199,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	Dos6.22Works3.0 Windows 95
OPTIMUS	Pentium 60 MHz	259,-	1020,-	5099,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit +głośniki	Dos6.22Works3.0 Windows 95
OPTIMUS	Pentium 75 MHz	280,-	1083,-	5399,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos6.22Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 90 MHz	298,-	1153,-	5749,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos6.22Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 120 MHz	363,-	1404,-	6999,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	Sound Blaster 16	Dos6.22Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 133 MHz	389,-	1504,-	7499,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	Sound Blaster 16	Dos6.22Works3.0 Win 3.11

W skład każdego zestawu Komputerowego Optimus z procesorem Pentium Intel wchodzi: Monitor kolor 14" LR, pamięć RAM, CD ROM x4, oprogramowanie systemowe, PCI Magistrala, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z podkładką, Twardy Dysk w wymiennej ramce, Program „Pierwszy Krok", Program do automatycznej konfiguracji OPTI.EXE, Podręcznik użytkownika w języku Polskim, 24 miesiące gwarancji.
oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

***Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20%**
***Kredyt można spłacić przed terminem (mniejsze odsetki)**

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. +głośniki	Programy
Harward OPTIMUS 4L100	486DX4-100MHz	99,- 109,-	669,- 505,-	2199,-	--	-----	528	4 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	486DX4-100MHz	158,-	609,-	3049,-	--	KOLOR 14"LR	528	4 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	486DX4-100MHz	199,- 207,-	929,- 799,-	3999,-	x4	KOLOR 14"LR	528	4 MB	16 bit +głośniki	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Nx586-90 MHz	195,-	754,-	3769,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Nx586-90 MHz	243,-	940,-	4699,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit +głośniki	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Pentium 75 MHz	199,- 207,-	929,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Pentium 75 MHz	256,-	990,-	4949,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit +głośniki	-----

Komputery HARWARD do nabycia po SPECJALNYCH CENACH dla Młodzieży za okazaniem Legitymacji Szkolnej lub Studenckiej.
W skład każdego zestawu Komputera HARWARD wchodzi:
Monitor Kolor 14.. LR, Pamięć RAM, Karta Graficzna SVGA 1 MB, Flopp 3.5.. 1.44 MB, Sterownik, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Twardy Dysk, Podręcznik użytkownika po Polsku. Opcjonalnie: CD ROM x4 speed, Karta Muzyczna Stereo 16 bit i Głośniki i oprogramowanie 24 miesiące gwarancji.
Oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

Ceny Zawierają 22% VAT

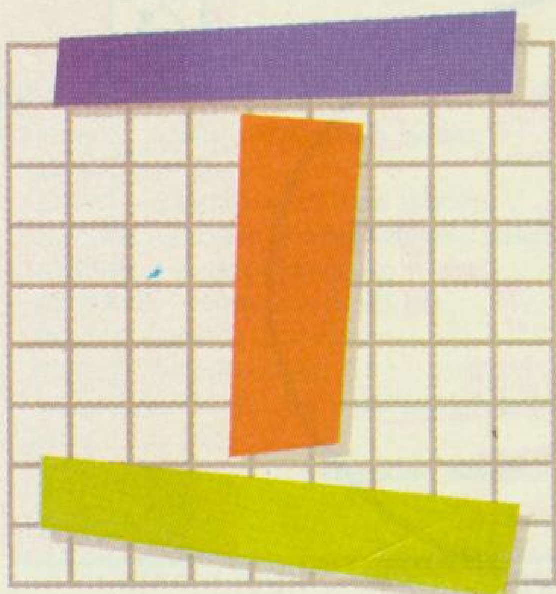
ARTYKUŁ	CENA
Dos 6.22	159,-
Windows 3.11 PL	189,-
Windows 95 UPG 3.11	329,-
Windows 95 pełna wer.	539,-
Norton Commander 5.0	199,-
Monitor Mono 14 LR	319,-
Gravis Ultrasound ACE	399,-
Gravis Ultrasound MAX	759,-
Sound Blaster 16 Val.Edit.	419,-
Sound Blaster AVE 32	739,-
Kieszeń Wymienna do HDC	89,-

Dodatki i zmiany do konfiguracji w komputerach BELL

ARTYKUŁ	CENA
Listwa przepięciowa	59,-
Karta Muz. 16 bit Stereo	349,-
Głośniki para	99,-
CD ROM x4	569,-
CD ROM x2	289,-
Mysz+podkładka	39,-
dodatk. 4 MB Ram	449,-
dodatk. 8 MB Ram (2x4)	889,-
Monitor 14" LR NI dopł.	79,-
Monitor 15" LR NI dopł.	389,-

Wymiana HDD 420 MB na:	
HDD 630 MB dopł.	149,-
HDD 850 dopł.	179,-
HDD 1.2 GB dopł.	369,-

Zachowaj rachunek na sprzęt komputerowy i oprogramowanie, możesz odliczyć do 720 zł od dochodu podlegającego opodatkowaniu.



pokazuje, nie tylko słucha, lecz także mówi, nie tylko wącha, lecz także puszcza bąka itd. Komputer bywa żałośnie jednostronny, do tego wyposażony jest w zmysły u nas nie spotykane, jak choćby klawiatura.

Do tej pory wprowadzaliśmy do komputera dane za pomocą klawiatury lub myszki, wyniki zaś widzieliśmy na ekranie albo wydruku. Jest to monotonna i sztuczna metoda komunikacji. Zauważono to bardzo szybko i wyposażono komputer w dźwięk. Choć wykorzystuje się go coraz częściej, nadal nie ma prawdziwie audiowizualnego systemu operacyjnego (jeśli pominąć drogie przystawki-syntezatory mowy do komputera, takie jak np. przeznaczony dla niewidomych Kubuś).

Statyczny obraz i skromny dźwięk nie wystarczyły. Z czasem rozpowszechniły się programy pracujące w trybie graficznym. W pecetach drogę torowały im (jak doskonale wiecie) gry. Potem do akcji wkroczył film, komputery „nauczyły się" odbierać telegazetę, programy radiowe czy telewizyjne. Ostatnio całkiem poważnie myśli się o sterowaniu komputerem za pomocą głosu (już pojawiły się całkiem udane rozwiązania), o wideokonferencjach, o rzeczywistości wirtualnej... My postanowiliśmy napisać o komputerowych książkach. Zanim jednak przejdziemy do meritum, zatrzymamy się na chwilę przy „poważnym" oprogramowaniu.

Multi-co?

Multimedia, modne słowo-wytrych jest trudne do przetłumaczenia. Niby wszyscy rozumieją, na czym polega multimedialność komputerów, trudno to jednak ująć jednym słowem. Wydaje nam się, że najbliższe jest (oczywiście znaczeniowo, nie dosłownie) polskie słowo „komunikatywność". Bo cóż znaczy owa „wielomedialność"? Po prostu – komunikatywność na wielu poziomach.

Człek, istota czasami rozumna, wyposażony jest (oprócz prawa do głosowania i płacenia podatków) w kilka zmysłów, pozwalających na komunikację ze światem zewnętrznym. Tradycyjnie, największą wagę przywiązujemy do wzroku, następnie zaś słuchu. Oprócz tego wyposażeni jesteśmy w zmysł węchu i smaku (ważne przy spożywaniu podejrzanych posiłków), dotyku (przydaje się w łóżku) i równowagi (najbardziej potrzebny podczas powrotu z balangi – niestety, zazwyczaj właśnie wtedy nie funkcjonuje zbyt dobrze). Jesteśmy także wrażliwi na temperaturę oraz (co nie zawsze sobie uświadamiamy) na takie czynniki jak pole magnetyczne, obecność żył wodnych i wiele innych rzeczy, o których nam się nawet nie śni. Niewątpliwie posiadamy także tzw. szósty zmysł, intuicję. Przynajmniej ponad połowa populacji tak uważa... dodając przy okazji odpowiedni przymiotnik.

Komputery – na razie – nie mają intuicji. Nie szkodzi, w końcu maszyna musi się czymś różnić od człowieka. A może by tak wyposażyć komputer w jak najwięcej zmysłów? Zwróćmy przy tym uwagę, że o ile u człowieka zmysły są najczęściej „dwukierunkowe", to u komputera „kierunki" zmysłów bywają nieraz drastycznie oddzielone. Człowiek nie tylko z łatwością ogląda, lecz także

Multimedia na poważnie

Powstały programy użytkowe, a nawet całe systemy operacyjne, które w pełni wykorzystują multimedialne możliwości. Wystarczy wspomnieć tylko o oprogramowaniu Indigo Magic dla komputerków Silicon Graphics czy (relatywnie znacznie tańszym, choć na nasze skromne kieszenie nadal kosztownym) systemie operacyjnym Macintoshy. Nawet pecety nie pozostały w tyle, choć okienkom nadal daleko do perfekcyjnego wykonania produktów Apple'a czy SG. Począwszy od wersji 3.1, Windows zyskały interesujące możliwości dźwiękowe – nie tylko nagrywanie i edycja dźwięku, ale także przypisywanie go kilku zdarzeniom systemowym. Lista tych dźwięków może nawet wzrosnąć, jeśli np. zainstaluje się multimedialny sterownik drukarki. Zamiast milczącego okienka dialogowego, informującego o stanie drukarki, możemy usłyszeć sympatyczny głos oznajmiający, że „printer is out of paper". Człek dowcipny może sprytnie podmienić pliki dźwiękowe i zmusić drukarkę, aby – dajmy na to – bekała, gdy zabraknie papieru i grała na trąbce, gdy nie jest podłączona do komputera.

Windows 95 posiadają standardowo aż 21 zdarzeń systemowych i nic nie stoi na przeszkodzie, aby

MULTIMEDIALNE

Compton's Interactive Encyclopedia '95

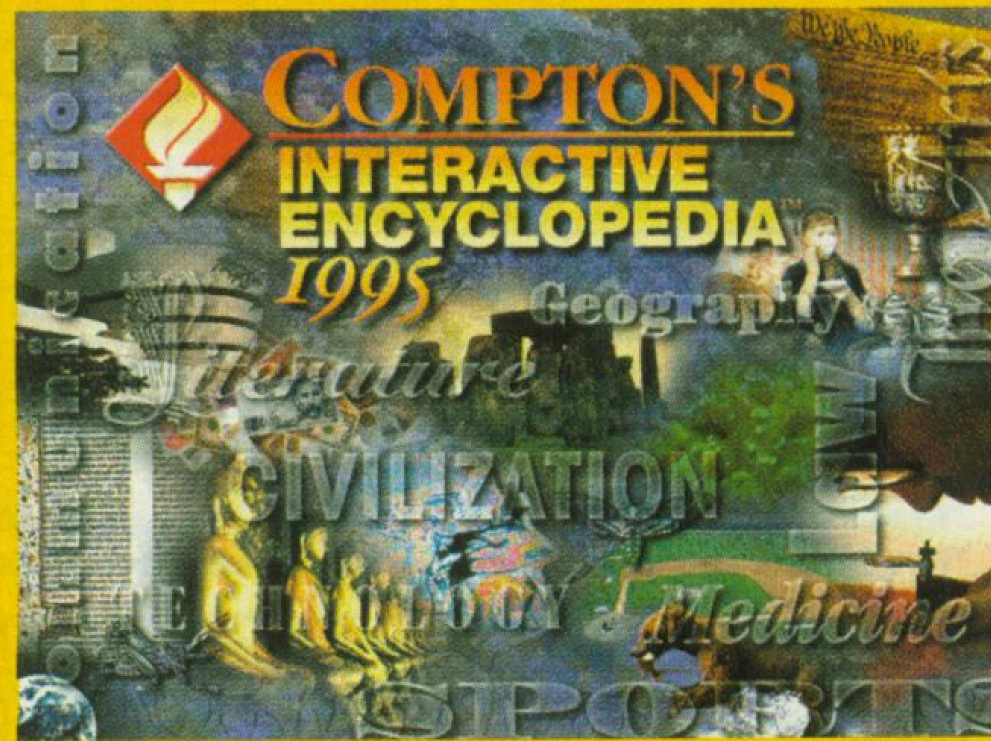


Komputer: Mac, PC
Producent: Active

Publikacja multimedialna w 105% – brak menu słownego, wszystkie opcje w postaci ikon (animowanych!). Doskonałe opracowanie dźwiękowe – łączny czas nagrań przekracza 14 godzin. Dobre opracowanie graficzne.

Ładne wykonanie to jednak nie wszystko. Encyklopedia Comptona jest powolna, hasła ma opracowane pobieżnie. Zasługuje na miano multimedialnej encyklopedii domowej. Nadaje się doskonale dla młodzieży. Nie można jej jednak polecić osobom, które chcą uzyskać szybki dostęp do wielu szczegółowych informacji...

Ciekawostką są polskie litery w hasłach dotyczących naszego kraju.



inteligentnie napisane programy do tej listy dodały swoje trzy grosze (a nawet więcej). Nowe okienka są zresztą nie tylko bardziej muzykalne – producenci zadbali o miłą dla oka sygnalizację pracy systemu – fruwające „z teczki do teczki karteczki" podczas kopiowania, myszkująca latarka w czasie wyszukiwania, układające się klocki w trakcie defragmentacji dysku...

Multimedia na niepoważnie

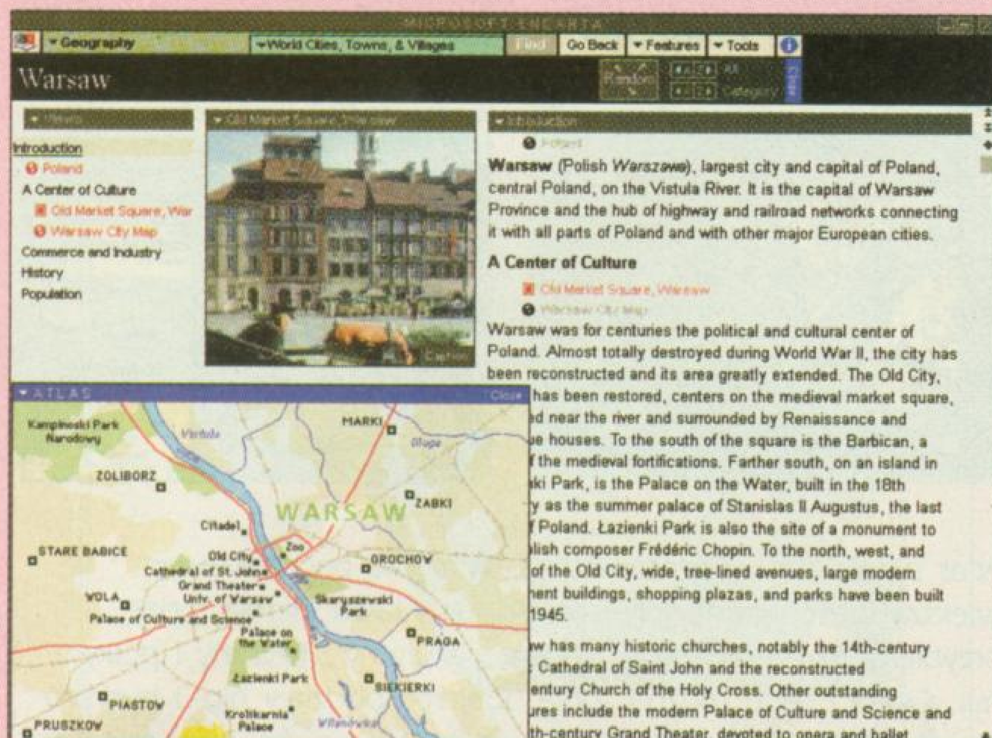
Gry, jakie są, każdy widzi... Czy jest to rzeczywiście niepoważna sfera multimediów? Rozrastające się coraz bardziej firmy, zajmujące się oprogramowaniem rozrywkowym. Gry konkurujące wysokością budżetu z hollywoodzkimi filmami. Sceny kręcone z udziałem słynnych (skądinąd) aktorów, kaskaderów...

Jednak o grach można poczytać lub popisać w innych częściach Gamblera.

Multimedia na optycznie

Kompakt to nie tylko muzyka. Okazało się, że komputerowe wykorzystanie kompaktów stanowi przełom większy, niż wprowa-

Encarta '95

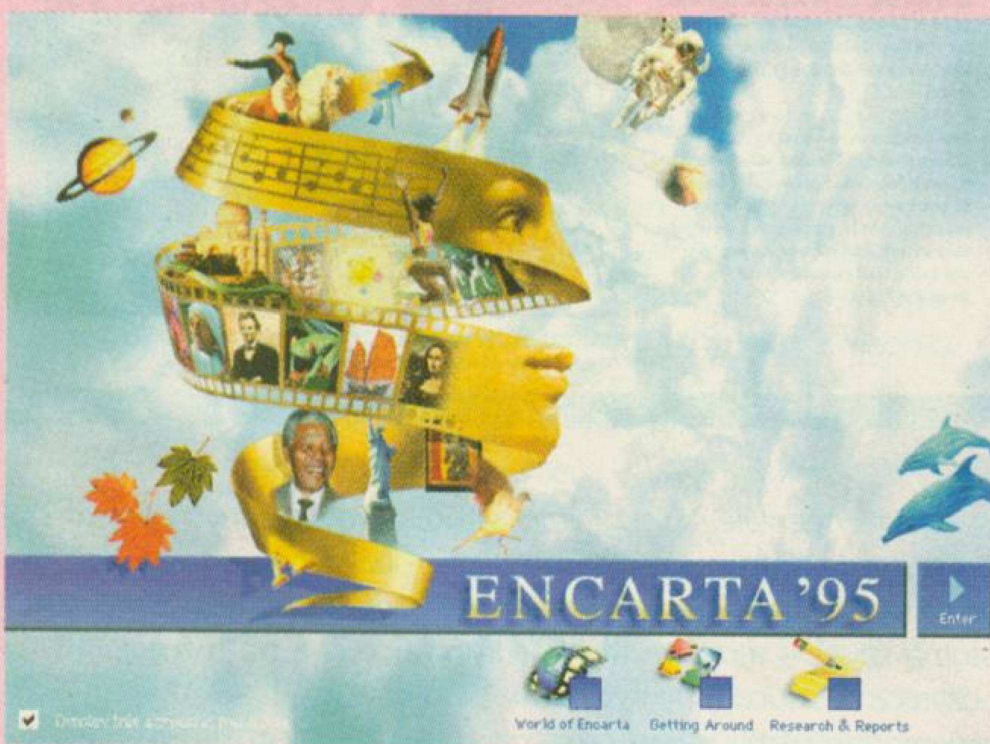


Komputer: PC
Producent: Microsoft

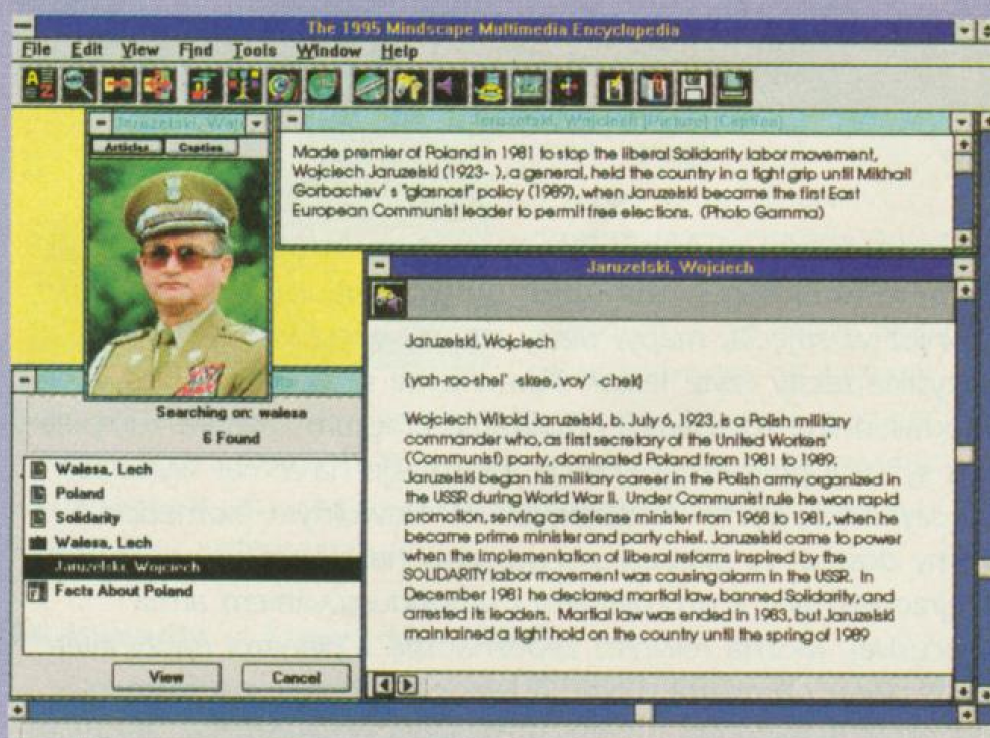
Encarta jest encyklopedią zawierającą stosunkowo niewiele haseł (ok. 7000 mniej od Comptona i Groliera), za to dobrze opracowanych. Niezła oprawa graficzna i imponujący katalog dźwięków (ok. 900) – to jej niewątpliwe zalety. Pracę z nią ułatwia prosta obsługa oraz logiczny układ graficzny. Encarta ma rewelacyjny mechanizm wyszukiwania haseł.

Encyklopedia godna polecenia wszystkim użytkownikom, którzy pragną mieć szybki dostęp do szczegółowych, jednak niezbyt urozmaiconych informacji.

Najpoważniejszą wadą Encarty jest jej wysoka cena – to najdroższa encyklopedia na polskim rynku.



Mindscape Multimedia Encyclopedia (Grolier 7.0)



Komputer: PC, Amiga
Producent: Grolier

Podobno, jak twierdzi producent, jest to 21-tomowa encyklopedia akademicka. Przypomina zwykłą encyklopedię poszerzoną o dźwięk i film, a nie publikację multimedialną.

Grolier 7.0 został bardzo starannie przygotowany. Hasła ma doskonale opracowane i opatrzone w bibliografię oraz odnośniki. Ilustracje wywoływane są na specjalne żądanie i zajmują osobne okna.

Poszukiwanie haseł trwa nieco dłużej niż w Encarcie (kilka sekund). Grolier oferuje również pomoc w wyszukiwaniu, w postaci drzewa wiedzy i innych narzędzi... Dostęp do haseł jest jednak nieco skomplikowany. Od użytkownika wymaga się precyzyjnych sformułowań przy poszukiwaniu hasła, inaczej można uzyskać nawet kilka tysięcy odsyłaczy.

Grolier to encyklopedia dla użytkownika bardziej doświadczonego i dysponującego dobrą znajomością angielskiego.

KSIĄŻKI

KOMPUTEROWA TECHNIKA MULTIMEDIALNA ROZWINĘŁA SIĘ W KILKU KIERUNKACH. MAMY MULTIMEDIALNE SYSTEMY OPERACYJNE ORAZ PROGRAMY DO PRACY, MULTIMEDIALNE GRY LUB PREZENTACJE I MULTIMEDIALNE KSIĄŻKI.

dzenie ich jako nośników dźwięku. Przecież płyty analogowe wcale nie tak wiele ustępują kompaktom, przynajmniej pod względem czasu nagrań... Owszem, dźwięk jest gorszej jakości, a płyta łatwo się rysuje. Kompakt jest rzekomo niezniszczalny (to oczywiście bujda – jest wrażliwy np. na zadrapania) – ale trudno mówić o rewolucyjnym skoku. Srebrny krążek daje „krystalicznie czysty dźwięk", lecz i ta różnica nie jest tak oczywista – bez starannej obróbki otrzymamy, wraz z muzyką, krystalicznie czyste trzaski.

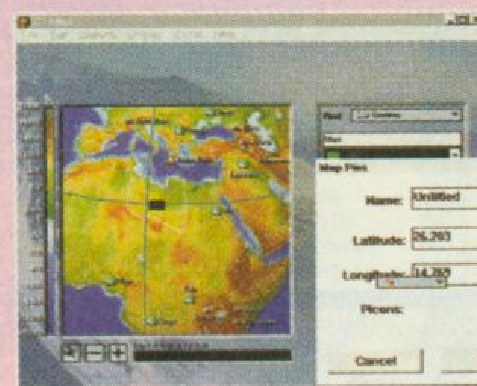
W komputerach domowych zastosowanie kompaktu oznaczało przełom. Wszyscy wiemy, jak wspaniale korzysta się z dyskietek. Są bardzo powolne i mało pojemne. Niektórzy z nas mieli możliwość

Przykłady wydawn

W nawiasach podane są nazwy firm,

3D Atlas (IPS Computer Group)





Atlas świata firmy Electronic Arts. W trybie podstawowym większą część ekranu zajmuje globus. Nasza Ziemia może przybierać różne postacie (widok „naturalny", fizyczny i polityczny). Oprócz tego można sobie obejrzeć podziały bio- i hydrologiczne, procesy w atmosferze, widok Ziemi nocą, płyty tektoniczne, strefy czasowe itp. Autorzy zorganizowali także kilka wycieczek krajoznawczych (np. lot nad Alpami), pokazy filmów i animacji dotyczących ważnych rejonów czy zagrożeń ekologicznych. O poszczególnych państwach dowiemy się więcej np. klikając na wybrany kraj na globie. Program ma też rozbudowaną bazę danych statystycznych. (Kokul)

MS Art Gallery (CD Projekt)

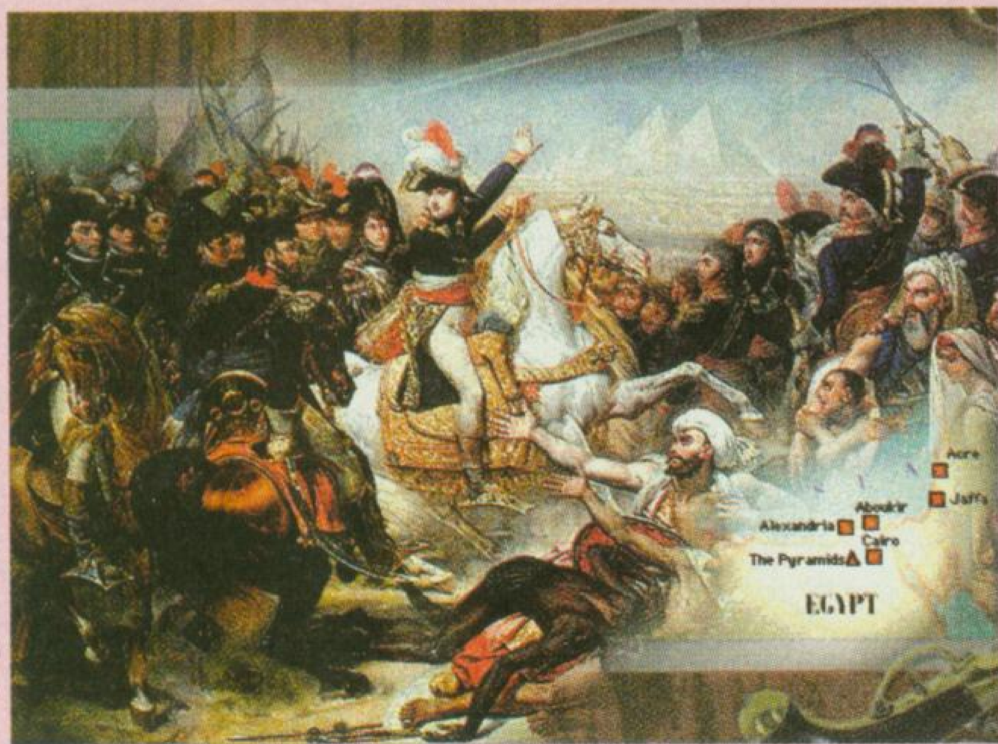


Przegląd wspaniałej kolekcji dzieł sztuki, zgromadzonych w Art Gallery w Londynie. Co prawda, lepiej obejrzeć ją na własne oczy, ale nie każdego na to stać. Publikacja ta ma jeszcze jedną istotną zaletę – technika multimedialna pozwala na różne pożyteczne sztuczki, np rysowanie na obrazie linii w celu zademonstrowania zasad proporcji czy perspektywy, wyróżnianie pewnych fragmentów obrazu w celu wyjaśnienia ciekawostek, animacje pokazujące proces malowania lub przerabiania dzieła itp.

Napoleon, Europe and the Empire (MarkSoft)



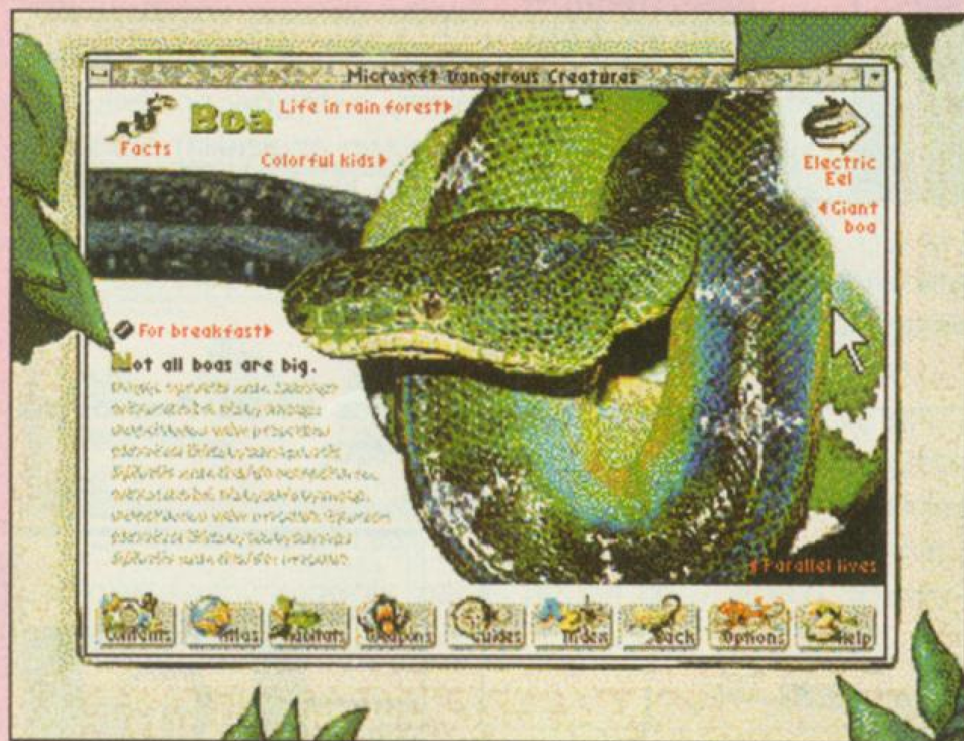
Ta encyklopedia epoki napoleońskiej, firmy Infogrames, obfituje nie tylko w szczegóły dotyczące postaci Napoleona i epoki, lecz również w zdjęcia, mapy, plany bitew i wiele innych atrakcji. Wszystkie teksty czyta lektor. Komentarze są bogato ilustrowane odpowiednimi zdjęciami i rysunkami. Program zawiera kompletny opis sytuacji politycznej Francji, informacje na temat wydarzeń międzynarodowych i kulturalnych. W dowolnym momencie mamy dostęp do alfabetycznego spisu haseł. Istnieje możliwość obejrzenia zdjęć z uzbrojeniem i umundurowaniem armii francuskiej. Można również zapoznać się z planami najsłynniejszych bitew i ruchami wojsk, a lektor komentuje na bieżąco znaczenie manewrów i motywy działania przywódców. (Frogger)



...ctw multimedialnych

...óre dostarczyły programy do testowania.

MS Dangerous Creatures (CD Projekt)



Microsoft odwalił kawał dobrej roboty – są tu wszelkie stwory jadowite, porażające, słowem – śmiertelnie niebezpieczne. Wspaniałe ilustracje i dogłębny komentarz – m.in. informacje na temat, dlaczego określone stworzenie może być niebezpieczne i co z tego (dla człowieka) wynika? Cenną informacją mogą być dane o występowaniu opisywanego zwierzęcia.

Dictionary for Children (MultiPro)



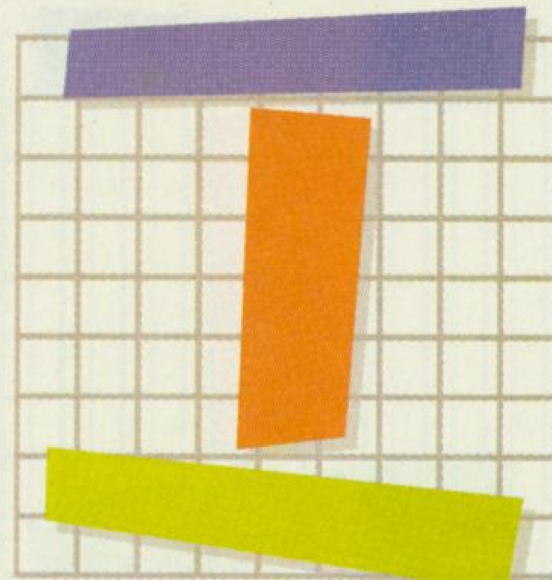
Wspaniały słownik dla dzieci (i nie tylko), zawierający przystępnie podane definicje nawet najbardziej skomplikowanych terminów, choć niektóre wyjaśnienia mogą wydawać się śmieszne. Oto przykładowe hasła: Europa – kontynent, znajdujący się między Azją a Oceanem Atlantyckim. Fast-food – jedzenie, które może być przygotowane łatwo i szybko, bez większego zachodu, a następnie sprzedane klientom. King-size – większy lub dłuższy niż zwykły. Nacjonalizm – uczucie głębokiej lojalności wobec jakiegoś narodu. W naszych warunkach słownik ten może być z powodzeniem używany przez dorosłych.

Extreme Sports (Soft Design)



Znakomita pozycja firmy Medio Multimedia – kompendium wiedzy na temat „wyciskających adrenalinę sportów wysokiego ryzyka". Ciekawostka: filmy przedstawiające te ryzykowne dyscypliny można ocenzurować – np. małym dzieciom pokazujemy tylko wersję spokojną, aby nie zachęcać ich do naśladownictwa. Druga ciekawostka: producent ostrzega, że nie ponosi odpowiedzialności za uszkodzenia wynikające z naśladowania przedstawionych na filmach profesjonalistów, dysponujących odpowiednim sprzętem i doświadczeniem. Zawsze jednak warto popatrzeć na zmagania innych – siedząc w miękkim fotelu...

instalować coś z kompaktu – Windows, program użytkowy, grę. Od razu widać różnicę. Z CD instaluje się szybko, automatycznie, bez żonglerki dyskietkami. Czysta, kompaktowa rozkosz. To jednak nie wszystko. Jeden kompakt może zawierać do 650 MB danych (choć pojawiają się zapowiedzi pojemniejszych nośników) – jest to odpowiednik około 450 dyskietek 1,44 MB. I naprawdę zdarzają się kompakty wypchane po brzegi...

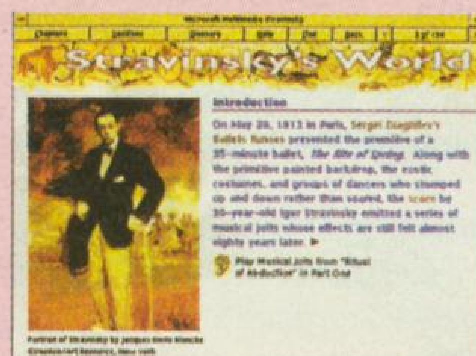


Grolier Prehistoria (Windpol)

Dysk jurajski w wykonaniu Groliera to smaczny kąsek – całkiem spora dawka wiadomości o życiu na naszej planecie od czasów bardzo dawnych (znacznie przed dinozaurami) do współczesnego nam zwierza – homo sapiens sapiens (toż to myl). Nigdy nie zapomnę wspaniałych filmów przedstawiających epizody z życia dinozaurów – choćby o tym, jak wielki brontozaur trzepnął ogonem tyranozaura. Miłośnicy paleontologii mogą dowiedzieć się czegoś o wykopaliskach „od kuchni".



Safari (Soft Design)

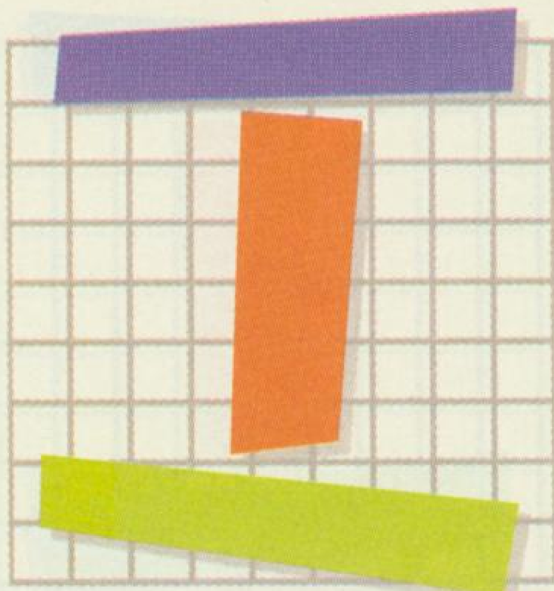


Lets go i polujmy w Afryce – za ułamek sumy, którą musielibyśmy przeznaczyć na broń, sprzęt i landrovera. Autor przepięknych fotografii podróżuje co prawda Toyotą Land Cruiser, ale – jak wiadomo – nie każdy wybiera sobie sponsora. W każdym razie podróżować po Afryce warto, a najlepiej – nie ruszając się z domu (poza, oczywiście, wizytą w sklepie komputerowym). Zakładam na uszy słuchawki i przez chwilę nie ma mnie w Warszawie. Jestem w buszu.

Multimedia – Stravinsky (PMC)

Przykład tego, co można zrobić z jednym jedynym utworem („Święto wiosny" Igora Strawińskiego). Wspaniałe nagranie (CD-Audio) z komentarzem, pojawiającym się na ekranie komputera w trakcie odtwarzania muzyki. Na życzenie można obejrzeć partyturę i dowiedzieć się czegoś o aktualnej pracy muzyków. Poza tym, solidna dawka wiadomości o kompozytorze i muzyce w ogóle, m.in. przegląd instrumentów orkiestry. Coś dla melomanów. Muzykę można też odtwarzać ze zwykłego kompaktu.

Kupując mały krążek stajesz się właścicielem wielu kilogramów danych – przeliczając na dyskietki lub papier. Poza tym kopiowanie kompaktów jest trudne, stąd producenci oprogramowania chętnie umieszczają je na płytkach. Czasem jest to konieczność: przykładowo pakiet graficzny CorelDRAW 6.0 (który zresztą po instalacji zajmuje 180 MB na dysku twardym) jest dostarczany na czterech płyt-



kach, wypchanych programami, czcionkami, rysunkami, fotografiami, animacjami, dźwiękami i innymi atrakcjami. Windows 95 poręczniej instalować z kompaktu niż z kilkunastu dyskietek. A co powiedzą amatorzy Linuxa, który zajmuje aż 80 dyskietek?!

Hipertekst

Jeśli korzystasz z okienek, hipertekst nie powinien być dla Ciebie zaskoczeniem. Przyjrzyj się plikom helpu (czy – w polskiej wersji – pomocy). Klikając myszką na wyróżnione wyrazy możesz przeskoczyć do odpowiadających im części tekstu. Poza tym dostępne jest łatwe wyszukiwanie haseł, możliwość wstawiania zakładek...

Używanie hipertekstu w multimedialnych książkach jest czasem

W encyklopedycznym skrócie

	MS Encarta '95	Compton's...	Mindscape... (Grolier 7.0)
OBJĘTOŚĆ			
Rozmiar na CD	641,65 MB	642,45 MB	621,10 MB
Max. instalacja na HDD	7 MB	16,9 MB	20 MB
Liczba haseł	26 246	ok. 33 tys.	ok. 33 tys.
Liczba zdjęć	6090	8029[A]	?
Liczba filmów	29	30	45
Liczba animacji	83	11	31
Liczba nagrań	899	155 + 439 MIDI	119
Liczba map i planów	475	113	327
Liczba wykresów i tabel	275	192	?
MULTIMEDIA			
Typ muzyki	nagrania	nagrania, MIDI	nagrania
Skalowanie filmów	skokowe[B]	brak	płynne
Grafika	256-True Color	256	256
Muzyka w tle[C]	przerywana	MIDI w tle	przerywana
HASŁA			
Czcionki	3	4	z Windows
Bibliografia przy niektórych hasłach	TAK	TAK	TAK
Lista obejrzanych haseł	TAK	NIE	NIE
Automatyczne ukazywanie ilustracji	TAK	TAK	NIE
EKSPORT			
Na drukarkę	tekst, grafika	tekst, grafika	tekst, grafika
Do schowka	tekst, grafika, dźwięk	tekst, grafika	jw. – zapis na dysk
NARZĘDZIA			
Wyszukiwanie haseł	proste, złożone[D]	proste, typ danych	proste, złożone
Słownik	TAK	TAK	NIE
Tezaurus	TAK	NIE	NIE
Edytor tekstów	TAK	TAK	TAK
Atlas	TAK	TAK	TAK
Tablica chronologiczna	15 mln lat	od pocz. wszechśw.	100 mln lat
Własne notatki	TAK	NIE	NIE
Zakładki	notki	TAK	TAK
Hasła dotyczące podanego roku	NIE	NIE	TAK
Drzewo tematyczne	TAK	TAK	TAK

Przypisy:
A – w tym rysunki flag państw; B – tylko dwie wielkości; C – po wybraniu innego okna/narzędzia;
D – także interaktywne

Przykłady wydawn

W nawiasach podane są nazwy



Eyewitness History of the World (CD Projekt)

Dowcipnie zaprojektowana, bardzo ciekawa encyklopedia historii świata, która wybrane tematy z dziejów prezentuje z typowo angielskim humorem. Dorling Kindersley włożył sporo wysiłku w to, aby interfejs użytkownika zaskakiwał wyglądem – stąd bardzo ciekawe animacje obrazków tworzących menu.

Atlas of US Presidents (PMC)



Pięknie wydana monografia o prezydentach Ameryki, od Jerzego Waszyngtona do George'a Busha. Bardzo obszerny zbiór informacji, możliwość zestawiania ich na różne sposoby. Oprócz danych na temat prezydentów krążek zawiera też informacje o Pierwszych Damach, wynikach wyborczych i tym podobnych ciekawostkach. Dodatkowo możemy zapoznać się z dogłębnym opisem Białego Domu i nie tylko...

Ancient Lands



Bardzo obszerna encyklopedia starożytności, która omawia praktycznie wszystkie kultury ważne dla dziejów świata, skupiając się tylko na trzech: Starożytnym Egipcie, Grecji i Rzymie. Tak jak inne wielkie publikacje Microsoftu, AL jest zorganizowana w formie wielu wzajemnie

ctw multimedialnych

m, które dostarczyły programy do testowania.

ze sobą powiązanych ekranów, do których doczepiono liczne małe notki, filmy, animacje czy dźwięki. Na uwagę zasługuje bardzo starannie zaprojektowany interfejs, w którym wszystko (nawet listwa tytułowa programu) jest starożytne. Niestety, cena dorównuje wielkości opisywanych dziejów.



Explorapedia (CD Projekt)
Pięknie polakierowana historia naturalna dla dzieci. Prowadzeni przez Pana Tadeusza, czyli sympatyczną żabkę latającą na ciągle zacinającej się tacy, możemy rozglądać się po świecie – od morskich głębin po gwiazdy. Wiele kolorowych ilustracji, wspaniały interfejs, zaprojektowany zupełnie inaczej niż dla tradycyjnych okienkowych programów, sama radość – poza ceną.

tach nie spotkamy śmiesznych animowanych historyjek (a w takich typowo angielskich żartach celuje znakomita firma wydawnicza Dorling Kindersley).

4. Albumy (np. Jets and Props) zawierające zdjęcia lub dźwięki, a czasem też cytaty z literatury światowej (np. World Literary Heritage). Osobną kategorią są albumy z gołymi panienkami.



Oceans Below (Windpol)
Piękny dysk opisujący dzieje podwodnego świata – przeważnie ciepłych mórz i oceanów (do wyboru kilkanaście akwenów). Oglądamy ryby i podwodne wulkany, przeszukujemy zatopione japońskie armie i uzupełniamy swoją wiedzę na temat nurkowania. Ciekawostką jest zaproponowana przez producentów zabawa – na głównych ekranach, przedstawiających panoramę każdego akwenu, możemy odnajdywać ukryte skarby – wystarczy kliknąć myszką. Czasem jest to stary krucyfiks, bywa jednak, że z wody wyciagamy śmigło od japońskiego Zero lub zegarek, który po nakręceniu chodzi. Musi być Timex – konstatuje autor. Kryptoreklama?

zbędne – np. w przypadku prostej bajki dla dzieci, w której trudno sobie wyobrazić przeskakiwanie od hasła do hasła. Ale już korzystanie z hipertekstowej encyklopedii – wyszukiwanie danych i skakanie od Sasa do Lasa – jest znacznie przyjemniejsze, niż przerzucanie kilku czy kilkunastu ciężkich papierowych tomów. W zasadzie jest to idealne wyjście, jeśli pominiemy dokuczliwe migotanie monitora i przykucie na stałe do komputera.

Wiele w jednym

Czego można oczekiwać od multimedialnej książeczki? Media są cztery: 1. tekst, 2. ilustracje statyczne (fotografie, rysunki, wykresy, mapki itp.), 3. dźwięki (mowa ludzka, efekty dźwiękowe, muzyka), 4. ilustracje ruchome (filmy, kreskówki, animacje).

Jak widać, współczesne multimedia ograniczają się jedynie do przekazu audiowizualnego. Być może jednak wkrótce dołączą do tego zapachy, wrażenia smakowe i dotykowe. Wtedy nic nie stanie na przeszkodzie, aby pozamykać ludzi w małych Komórkach Szczęścia, w których Wszyscy Będą Naprawdę Bardzo Bardzo Szczęśliwi.

Szklane książki

Właściwie „plastikowe", ale nas takie określenie razi, bo nie przywodzi na myśl adekwatnego wyposażenia szklanych domów. Nieuków odsyłamy do właściwej lektury szkolnej, „uków" zaś zapraszamy na wycieczkę po Glasslandzie.

Można pokusić się o wyszczególnienie kilku grup komputerowych kompaktów, zwanych potocznie cederomami (CD-ROM).

1. Encyklopedie – klasyczne pozycje encyklopedyczne, składające się z szeregu haseł – artykułów odpowiednio ilustrowanych i połączonych wzajemnie niciami hipertekstu. Mogą to być zarówno encyklopedie ogólne (np. Encarta, Grolier, Compton), jak i szczegółowe (np. World Factbook, Atlas of US Presidents). Do tej kategorii można zaliczyć także atlasy wzbogacone o informacje statystyczne, polityczne lub gospodarcze.
2. Słowniki – zarówno językowe jak i tematyczne (np. Dictionary of the Living World, Macmillan Dictionary for Children). Są bardzo wygodne w użyciu i jakością znacznie przewyższają papierowe odpowiedniki.
3. Monografie tematyczne (np. National Gallery w Londynie, Dangerous Creatures, Grolier Prehistoria, Dorling Kindersley Stowaway), poświęcone jakiemuś zagadnieniu (tu odpowiednio: galerii malarstwa, niebezpiecznym zwierzętom, dinozaurom i okrętowi wojennemu z XVIII w.). Są to bardzo ładnie wydane książki, bogato ilustrowane i przyjemne w dotyku. Żadna tradycyjna książka nie gra i nie śpiewa w trakcie lektury, na jej kar-

5. Książki dla dzieci, zawierające najczęściej bajki lub popularnonaukowe opisy świata (np. The Way Things Work lub pozycje firmy Discis).
6. Biblioteki programów lub zdjęć, czcionek, dźwięków i wszelkiego innego śmiecia, zwykle shareware'owego.
7. Filmy (zwykłe, znane z ekranów).
8. No i oczywiście gry.
9. No i oczywiście programy użytkowe.
10. No i oczywiście całe systemy operacyjne.

Monografie multimedialne

Widzieliśmy już wiele płyt, które z łatwością mogłyby konkurować z najwspanialszymi książkami. Niestety, są one dość ograniczone. Teoretycznie, na jednej płytce można upakować nawet ok. 260 tys. stron, ale przecież dochodzą do tego ilustracje, dźwięki i filmy, którymi chętnie uzupełnia się materiał tekstowy. Oczywiście, dodaje to uroku elektronicznej książce, zajmuje jednak wiele miejsca. Stąd też sporą część pozycji stanowią ciekawe, lecz pobieżne monografie.

Pojemność dysku optycznego sprawia, że producenci bardzo często poświęcają dużo czasu artystycznemu wykonaniu swojej książki, włącznie z przerabianiem elementów interfejsu użytkownika (jeśli książka działa pod kontrolą Windows – a tak jest wykonane 99% publikacji). Celuje w tym firma Microsoft, której pozycje są bardzo cenione ze względu na perfekcyjne wykonanie. Okazuje się jednak, że niekoniecznie trzeba przerabiać elementy systemu operacyjnego. Czasem wystarczy po prostu odwalić kawał dobrej roboty. Pokazują to liczne dzieła Groliera czy Dorling Kindersley.

Multimedialne książki to znak nowej ery. Możliwe, że już niedługo papierowe książki i kasety wideo ustąpią miejsca błyszczącym krążkom. Nadchodzi era multimediów!

Choć prawdopodobnie zarówno przyszłe nośniki danych, jak i urządzenia do ich odtwarzania, będą zupełnie inne...

Ku chwale Ojczyzny i Użytkowników...

Maciej Warzecha & Jacek Ilczuk

PS. Na następnej stronie przedstawiamy pierwszą multimedialną książkę po polsku! (red.)

Historia Europy międzywojennej i kampania wrześniowa





Komputer: PC
Producent: Avax

Pierwszy polski produkt, który zasługuje na miano multimedialnego – podaje informacje w postaci tekstu, ilustracji i dźwięku. Program jest w zasadzie zbiorem plansz, przedstawiających po kolei najważniejsze wydarzenia w historii Europy lat 1914–1939, ze szczególnym uwzględnieniem Polski. Podzielono je na około 50 tematów, powiązanych ze sobą siecią odnośników – czytając na przykład o łamaniu przez Niemcy postanowień traktatu wersalskiego możemy przeskoczyć do wcześniejszego tematu i sprawdzić, o co w tym traktacie chodziło. Wszystkie teksty zapisano też w postaci dźwiękowej. Część plansz zawiera życiorysy i fotografie najważniejszych polityków i wojskowych okresu międzywojennego, załączono także kalendarium. Wszystkie tematy są bogato ilustrowane dobrze dobranymi, archiwalnymi zdjęciami i nagraniami (np. przemowy Hitlera z 1 września 1939 r.), za które autorzy programu dziękują Archiwum Dokumentacji Mechanicznej w Warszawie.

Łącznie program zawiera 30 minut nagrań archiwalnych oraz ok. 400 zdjęć na 270 planszach i zajmuje niemal całą objętość CD. Dodatkowo na krążku znalazły się wersje shareware kilku gier strategicznych dotyczących kampanii wrześniowej – m.in. Panzer General.

Producent zadbał o to, aby program był dostępny dla przeciętnego polskiego użytkownika PC: wymagania sprzętowe są bardzo niskie (386, 4MB, SVGA, Windows i dowolna karta muzyczna). Cena również będzie przystępna – poniżej 100 zł. Premiera zapowiadana jest na koniec marca. (ws)

DMG

GENDER WARS

DMG donosi - WOJNA PŁCI rozpoczęta !...

Wojna pomiędzy kobietami i mężczyznami rozprzestrzenia się w sposób niekontrolowany.
Książki historyczne pełne są przypuszczeń jak doszło do tego konfliktu.
Wygląda na to, że dominacja mężczyzn zakończyła się w okresie "Ładu Politycznego".
Równość płci tolerowana była przez jakiś czas, ale powoli obie płcie zaczęły zwalczać się podzieliły się i żyły oddzielnie bez normującego wpływu naturalnych przeciwieństw.
Przez kilka lat stereo-typowe męskie i damskie rządy utworzyły podstawy nowego życia i wtedy wybuchła wojna

Wyzwanie jest proste:
Meżczyźni vs. Kobiety lub Kobiety vs. Meżczyźni zależnie jak na to patrzeć, lub co ważniejsze jak chcesz w to grać i wygrać.

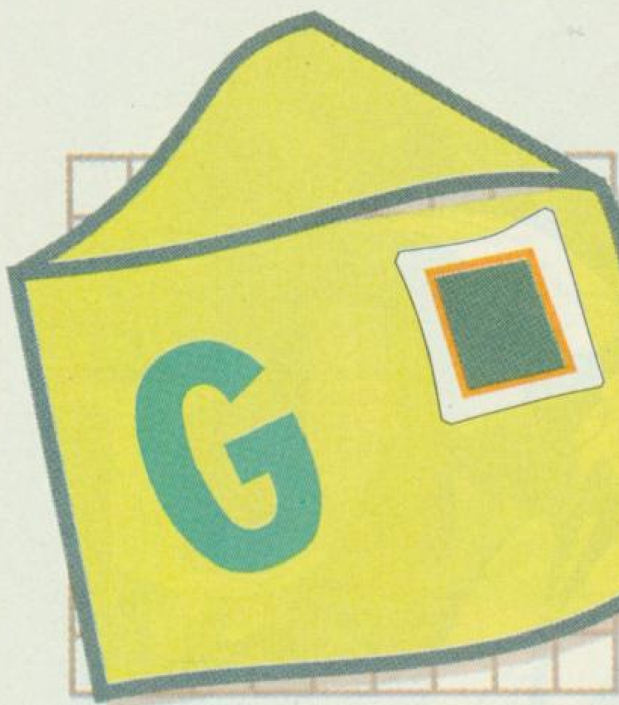
Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (22) 620 82 99, 24 03 14

SCI-FI™

KUPON RABATOWY przy zakupie gry uprawnia do **10%** rabatu w sklepie przy UL. GRZYGOWSKIEJ 39 w WARSZAWIE

KUPUJĄC GRĘ BIERZESZ TAKŻE UDZIAŁ W KONKURSIE ZAJŻYJ DO INSTRUKCJI I ZAGŁOSUJ.



REAKCJE REDAKCJI

Legenda

[—] – wyraz powszechnie uważany za obraźliwy lub cały szereg takich wyrazów.

(...) – nudny, nieistotny lub nie pasujący do ogólnej koncepcji odpisującego kawałek listu.

* – wildcard alias joker (nie jest to imię angielskiego lorda). Należy tu wstawić dowolny ciąg liter.

Ogólna teoria względności

W numerze 1/96 zamieściliście opis gry Fatal Racing. Jest tam takie zdanie: „Polecam Fatal Racing każdemu posiadaczowi Pentium (75+ MHz) i 16 MB RAM, wszystkim innym zalecam zmniejszenie ocen w metce od 20 do 40%, a sam, cokolwiek obrażony, odjeżdżam – tym razem bez pisku opon."

Mam komputer 486 DX 2–66 i nic mi się nie pieprzy. Natomiast nie polecam włączać 16 zawodników, ponieważ jest wielkie spowolnienie.

Paweł Wasiak, Warszawa

Chyba coś Ci się pomyliło, Kolego. Twój komputer to nie 486 DX 2–66, tylko 486 DX 266 MHz, model eksperymentalny, chłodzony ciekłym azotem, ze skrzydełkami, statecznikiem i dopalaczem. Przy włączeniu 16 zawodników wewnątrz procesora rozpoczyna się total carnage and clash of the titans, elektrony wyskakują z orbit, atomy tracą jądra, azot przybiera postać zjonizowanej plazmy, a oszalały i wyjący z bólu komputer odpala głowice z twardego dysku. Zaczyna się III wojna światowa. Po raz kolejny człowiek (a konkretnie programista) zatriumfował nad materią. Po raz kolejny potwierdza się teza – nawet na najmocniejszy komputer można napisać grę tak złe, że będzie na nim wolno chodziła. A graczy szlag trafi.

Ogólna teoria bezwzględności

Piszę do Was zainspirowany listem niejakiego [—] Marka Podrazy. Pisze on bowiem, że Randall to krótko mówiąc [—]. Otóż niech drogi Mareczek s*.* bo mu się chyba coś [—]. (...)

Zawsze jak tylko kupuję G, moi starzy, a czasami też dziadkowie i dalsza rodzina, czytają felieton Randalla. Ja nawet okazałem się tak bezczelny, że na początku tego roku szkolnego (jestem w I kl. LO) zamiast „wypracowania na dowolny temat" przepisałem jeden z felietonów Randalla, za co facetka dała mi pałę z polskiego, naganę i wezwała rodziców.

UziYapa

Czytam styczniowy numer G i znalazłem! W końcu znalazł się ktoś z jajem i zbeształ „patriotę" Randalla. (...)

Jakby ktoś nie wiedział, to żyjemy na przełomie XX i XXI wieku i dążymy do bycia społeczeństwem liberalnym i demokratycznym. Randall odpada w przedbiegach. Jego artykuły są mierne, zacofane, a kulawa agitacja polityczna to już, [—], przesada.

Progress

Jak zauważyliście, Randall gdzieś przepadł. Po ukazaniu się szkalującego go artykułu w „Polityce", bidaczek odjechał ze szczęścia i wylądował w siódmym niebie wszystkich oszołomów. Może jeszcze kiedyś wróci – patrz wstępniak.

O nieobecnych zwykle mówi się jak najgorzej, więc dla odmiany powiemy o Randallu coś dobrego. Po pierwsze, znam jednego gorszego – pokazują go w telewizji w piątki. Po drugie – teksty Randalla zmusiły naszych Zacnych Czytelników do myślenia. Efekty są rozmaite, choć – przynajmniej częściowo – optymistyczne. Nie chodzi tu tylko o konfiturę „Gamblerówkę" robioną ze zgniłych jabłek i innych owoców, trafiających do redakcji w ilościach półhurtowych. Przede wszystkim mamy na myśli tak wzniosłe słowa jak: demokracja, wolność słowa, trudna sztuka współżycia, consensus, konstatacja, konfabulacja, introwertyzm, surrealizm i double–decker.

A na koniec – po raz wtóry (poprzednio we wspomnianej już „Polityce") w polemikach z Randallem użyto słowa „patriota" jako obelgi, dobrze że póki co w cudzysłowie. Piszę te słowa, bo gdy czasem czytam niektóre artykuły (i, niestety, listy...), wstydzę się swoich lewicowych poglądów. To był jedyny poważny akapit na całej tej stronie, wybaczcie – więcej się to nie powtórzy.

Bo we mnie jest SEX

Mam także niewielką i bardzo skromną sugestię co do zawartości pisma. Otóż doszliśmy z kolegami do wniosku, że Gamblerowi dobrze zrobiłaby odrobina... seksu. Mogę sobie wyobrazić waszą reakcję: to jest porządne pismo o grach, a jak chcesz odrobiny seksu to sobie kup „Playboya". Właściwie macie rację, ale pamiętam, jak któreś reakcje redakcji okraszone były rysunkiem panienki z batem (markiz de Sade doznałyby na jej widok [—]).

Pomyślcie sami. Gamblera czytają przede wszystkim osobniki płci męskiej, założę się, że większość jest przed dwudziestką. Czy tej grupie społecznej nie sprawiłoby to przyjemności?

Sir Fuks Kugelszrajber

To jest porządne pismo o grach, a jak chcesz odrobiny seksu, to sobie kup „Playboya".

[„Playboya" niech kupią sobie stetryczali redakcjoniści - więcej bab w Gie! - łamacz].

Gamblermeni też nie mają serc z kamieni

Jest coś, co wszyscy Gamblermeni chcieliby mieć... WASZE GADŻETY. (...) Koszulki z napisem, długopisy z nadrukiem, notes, czapka, saszetka, zegarek...

Rafko

Póki co prowadzimy wewnątrzredakcyjną akcję „Gambler zawsze z Wami", polegającą na tatuowaniu napisu „Gambler" na różnych częściach ciała. W miarę rozwoju sytuacji, zdobyte w ten sposób doświadczenia wykorzystamy przy produkcji kolejnych gadżetów w typie: znaczki pocztowe, tablice rejestracyjne, plakaty naścienne, rakiety kosmiczne, kolej żelazna i wino młodzieżowe „Łzy sekretarza".

Na listy nietradycyjnie odpowiadał Wasz

little wujek Alex & his melancholia



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup.

W tabelce podane są numery, dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać czytelnie swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 1599-318121-136 przesłać do redakcji.

Kupon ważny do 31.03.96

Cena numerów 1/95 i 2/95 wynosi 2 zł (20 tys. zł)
cena numerów od 4 do 8/95 – 2 zł 30 gr (23 tys. zł),
cena numerów od 9/95 do 12/95 – 2 zł 60 gr (26 tys. zł),
cena następnych – 3 zł (30 tys. zł).

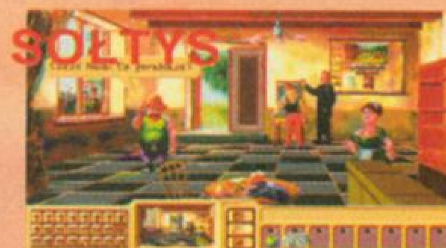
1/95	2/95	4/95	5/95	6/95	8/95	9/95	10/95	11/95	12/95	1/96	2/96

Imię i nazwisko lub nazwa firmy ....

Adres ....







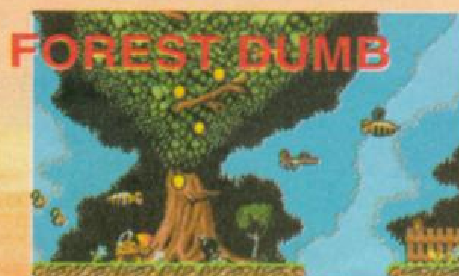












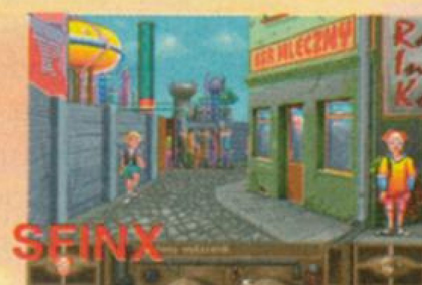












AMIGA

lab	Agent Czesio (2 d)	16,80
st	Alien Target (3 d)	19,90
st	Arnie	12,20
st	Arnie II	19,90
lab	Blinky Scarry School	16,80
log	Brydż	19,90
zr	Carnage	12,20
log	Clasic Board Games	19,90
lab	Cyber Kick	16,80
lab	Discer	16,80
lab	Doc Croc's ...	12,20
zr	Edd The Duck 2	12,20
st	Eskadra (2 d)	19,90
sym	F1 Tornado	12,20
nap	Fist Fighter	12,20
zr	Forest Dumb (2 d)	23,60
lab	Frankenstein	12,20
sp	Hokej Na Lodzie	12,20
sp	International Soccer	16,80
sp	International Tennis	12,20
log	Lasermania II	12,20
man	Liga Polska Man. (3 d)	19,90
lab	Łowca Głów (2 d)	19,90
log, zr	Mega Blast	19,90
st	Monster (A1200, 2 d)	19,90
zr	Mr. Tomato (3 d)	19,90
log	Okręty	12,20
zr	Rajd przez Polskę (2 d)	23,60
log	Saper	8,40
zr	Santa Xmas Caper	19,90
prz	Sen (3 d)	16,80
zr, log	Sink or Swim (2 d)	16,80
prz	Skarb Templariuszy (3 d)	23,60
prz	Skaut Kwatermaster (3 d)	23,60
lab	Smuś	16,80
nap	Tag Team Wrestling	12,20
lab	Titanic Blinky	12,20
zr	Truck Racing	7,20
lab	VaBank	12,20
lab	Vicky	12,20
st	Wild West	12,20
man	World Rugby Manager	7,20
lab	Zombie	12,20

PC

st	Arnie II	23,60
sp	International Athletics	12,80
str	Bastion (7 d)	49,99
zr	Carnage	12,80
lab	Frankenstein (4 d)	29,50
sp	International Soccer	18,30
sp	International Tennis	12,80
prz	Isle Of The Dead (3 d)	36,30
str	Kosmos (2 d)	36,30
man	Manager Piłkarski	23,60
log, zr	Mega Blast	23,60
prz	Noc (6 d)	49,99
str	Operation Combat 2	23,60
lab	Santa Xmas Caper	25,90
log	Saper	12,80
prz	Sfinx (4 d)	49,99
log, zr	Sink or Swim (2 d)	18,30
prz	Skaut Kwatermaster (2 d)	36,30
lab	Smuś	18,30
str	Starship Command Adv. (7 d)	39,90
prz	Sołtys (3 d)	36,30
lab	Spy Master (2 d)	23,60
st	Tyrian (3 d)	36,30

zręcznościowa, **st**rzelanka, **log**iczna, **lab**iryntówka, **sp**ortowa, **prz**ygodowa, **nap**ierdalanka, **sym**ulator, **man**ager

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

L.K. AVALON
skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 3,- zł. Wszystkie gry z gwarancją poprawnego działania!

Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

Anvil of Dawn

Firma New World Computing znana jest miłośnikom RPG przede wszystkim dzięki sławnemu cyklowi o świecie Xeen (ostatnio Swords of Xeen – recenzja na str. 70). Anvil of Dawn to jednak gra w zupełnie innym stylu. Prowadzimy jednego bohatera, wybranego spośród pięciu dostępnych postaci, choć istnieje też możliwość edycji cech. Walki toczą się w czasie rzeczywistym – niemal identycznie jak w Stonekeep. Nasz bohater uzyskuje punkty doświadczenia w dwóch dziedzinach: magii i walki wręcz, w zależności też od rodzaju stosowanej broni (lub magicznego kanonu) podnosi swe umiejętności, zyskując wyższy status.

Do niewątpliwych zalet gry należy rewelacyjne automapowanie – jasne, czytelne, estetyczne, ukazujące wszystkie lokacje, przedmioty i potwory (lub NPC). Co ważne, w grze Anvil of Dawn nie wystarcza przebiegać labiryty i młócić toporem lub mieczem zagradzające drogę monstra. Będziemy musieli rozwiązać zagadki (jak dotąd nie natknąłem się na zbyt skomplikowane, poza tym są bardzo logiczne – to wielki plus), zebrać ważne artefakty, pogadać ze spotkanymi ludźmi.

Niestety, sporo do życzenia pozostawia grafika. Wystrój korytarzy i lochów jest potwornie schematyczny – wnętrza wyglądają naprawdę znacznie gorzej niż te z antycznego już wręcz Beholdera. Szkoda też, że akcja gry prawie w całości (z wyjątkiem krótkich przerywników) toczy się w zamkniętych przestrzeniach. A gdzie lasy, pola i miasta?

Przy tych wszystkich zastrzeżeniach gra ma dwie ogromne zalety: wygodny w obsłudze interfejs i wysoką grywalność. Naprawdę wciąga! Jedna z przyjemniejszych niespodzianek tego sezonu.

Jacek Piekara

Grę zamierza sprowadzić do Polski firma Mirage.







ANVIL OF DAWN

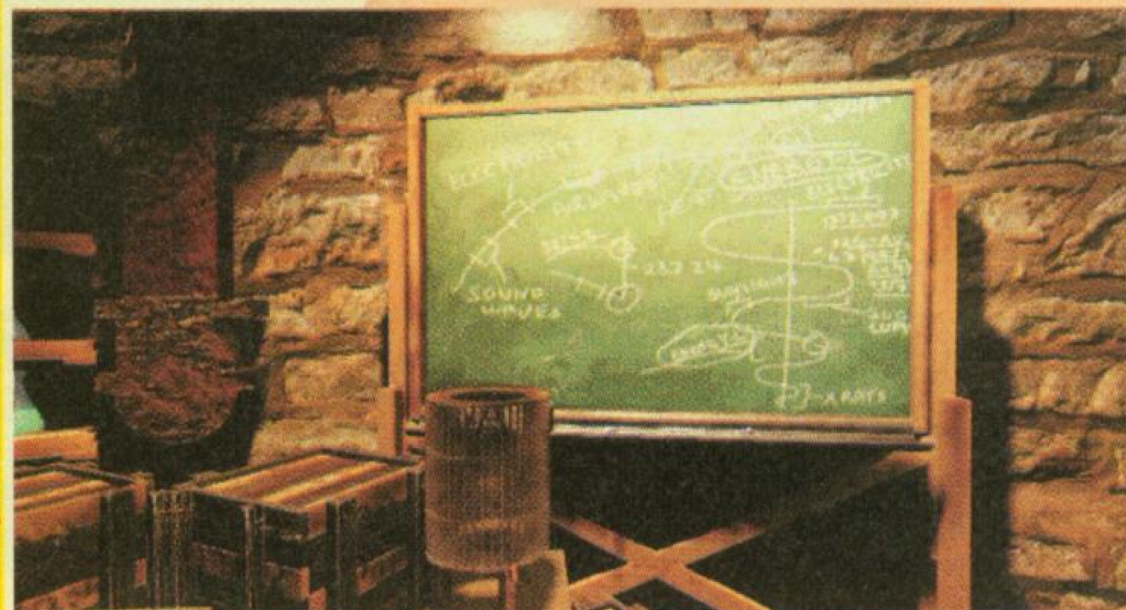
New World Computing 1995
Role-playing
PC CD-ROM

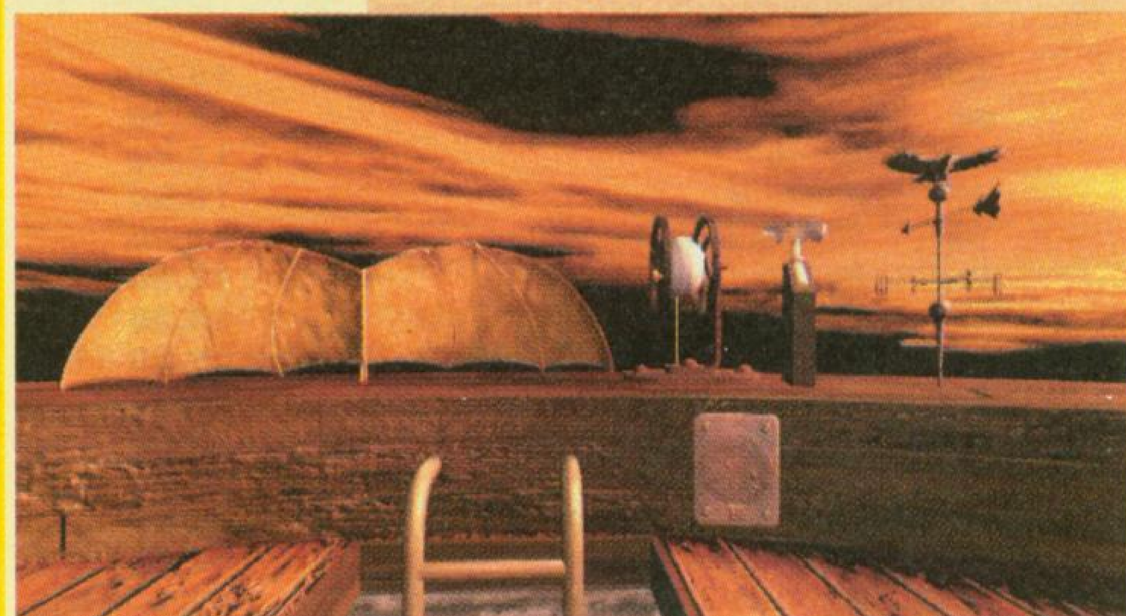
Grafika	70%
Dźwięk	70%
Grywalność	95%
Pomysł	85%
Ogółem	90%

Frankenstein

Budzisz się na stole operacyjnym, powołany do życia geniuszem (a może obłędem) profesora Frankensteina. W Twojej pamięci przewijają się obrazy morderstwa, procesu, egzekucji – Twojej własnej egzekucji... Po obejrzeniu intro pierwsze kroki stawiasz w laboratorium. Tam też znajdziesz pierwsze przedmioty i rozwiążesz pierwsze zagadki.

Frankenstein – Through the Eyes of Monster (tak brzmi pełny tytuł) jest dosyć klasyczną przygodówką, o uproszczonym interfejsie. Jeden kursor zmieniający kształt w zależności od tego, na co najedziesz na ekranie, widok oczami potwora (bo w tej grze jesteś właśnie potworem). Po laboratorium poruszasz się klikając myszą – kursor przybiera kształt wskazującej rączki, gdy wolno iść w danym kierunku. Zbierasz przedmioty, lecz dopóki nie znajdziesz czegoś do ich noszenia, możesz mieć tylko jeden przy sobie. Czasami znalezionej rzeczy nie da się od razu wykorzystać, wtedy rozsądniej zosta-







wić ją na swoim miejscu – profesor nie lubi, gdy mu podbierasz rzeczy i w razie wpadki możesz mieć kłopoty.

Najmocniejszą chyba stroną programu jest piękna grafika w wysokiej rozdzielczości. Grają tu aktorzy (wśród nich Tim Curry w roli profesora Frankensteina), których postacie bardzo umiejętnie wstawiono w skanowane tła. Jeżeli ktoś woli grafikę realistyczną od rysowanej, powinno mu się spodobać.

Gra jest dosyć ciekawa ze względu na scenariusz. Wreszcie nie polujemy na potwora, lecz postrzegamy świat jego oczami. Całe szczęście, że Interplay stanął na wysokości zadania, bo temat naprawdę ciekawy. Gra Frankenstein nie jest może wybitna, lecz na pewno można ją nazwać solidnie wykonaną przygodówką.

Frogger

Dystrybucja: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06



FRANKENSTEIN
Interplay 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	85%
Pomysł	80%
Ogółem	80%

Battleground: Gettysburg

Firma Talon zdecydowała się kontynuować serię Battleground (opis pierwszej części w Gamblerze 2/96) i oto mamy Battleground: Gettysburg – najnowszą grę strategiczną, której akcja toczy się w czasie Wojny Secesyjnej 1861–1865.

Bitwa pod Gettysburgiem miała miejsce 1 lipca 1863 r. Przesądziła w dużym stopniu o losie całej wojny (jakby ktoś nie pamiętał – wygrała strona, dzięki której nie trzeba brać oddzielnej wizy do Chicago i Dallas, a Murzyni w Atlancie jeśli noszą łańcuchy, to tylko złote). Do ciekawostek tej bitwy należy fakt, że w ciągu jednego dnia zginęło w niej ok. 50 tys. ludzi.

Zarówno dwu- jak i trójwymiarowy widok w grze zachwyca dokładnym wykonaniem. Pierwszy przypomina oryginalne mapy taktyczne, wzbogacone trafną kolorystyką, a drugi wywołuje skojarzenia z dioramą sporządzaną do walki ołowianymi żołnierzykami (jak np. w bataliach Warhammer 40 000). Sylwetki żołnierzy mają nawet podstawki!

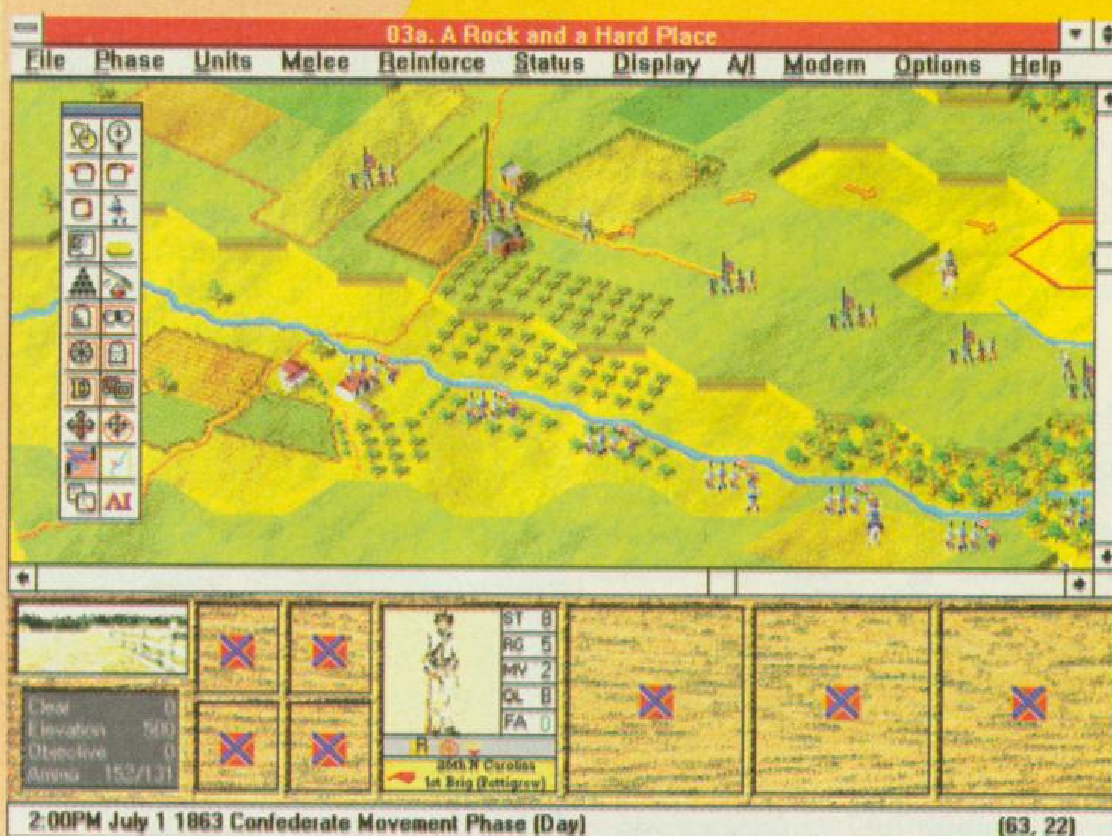
W grze uderza wielka dbałość o detale: wiejski krajobraz nie razi monotonią (np. sztachety płotów są malowniczo rozrzucone na boki, a tory kolejowe miejscami poprzerywane). Podobnie z innymi elementami interfejsu – „karty" jednostek opatrzone są wizerunkami mundurów, odpowiednich dla każdego stanu.

Właściwa gra to zbiór 19 niezależnych scenariuszy, które przedstawiają najważniejsze epizody z całodniowej bitwy. Niektóre ukazują tę samą operację w wersji historycznej i alternatywnej. Scenariusze różnią się znacznie skalą działań bojowych.

Punktacja zależy od poziomu strat zadanych przeciwnikowi, strat poniesionych przez własną armię oraz od zajęcia lub utrzymania „objective", czyli strategicznego miejsca na mapie.

Gra umożliwia zabawę przez modem, ale to nie jedyny powód, dla którego jest warta obejrzenia (przynajmniej).

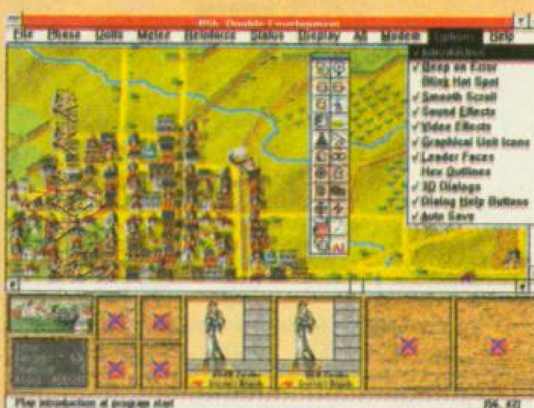
Titoos/Brooklyn Zoo

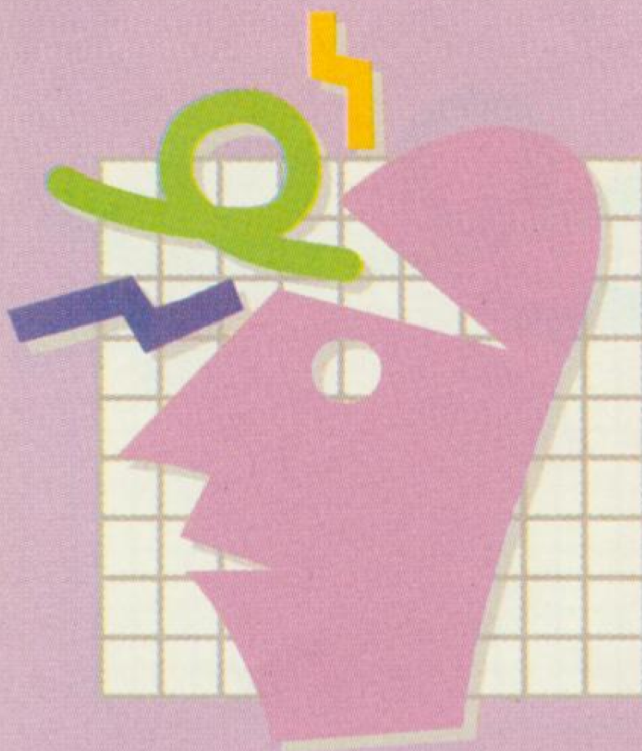




BATTLEGROUND: GETTYSBURG
Talon Soft 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	60%
Grywalność	75%
Pomysł	70%
Ogółem	75%



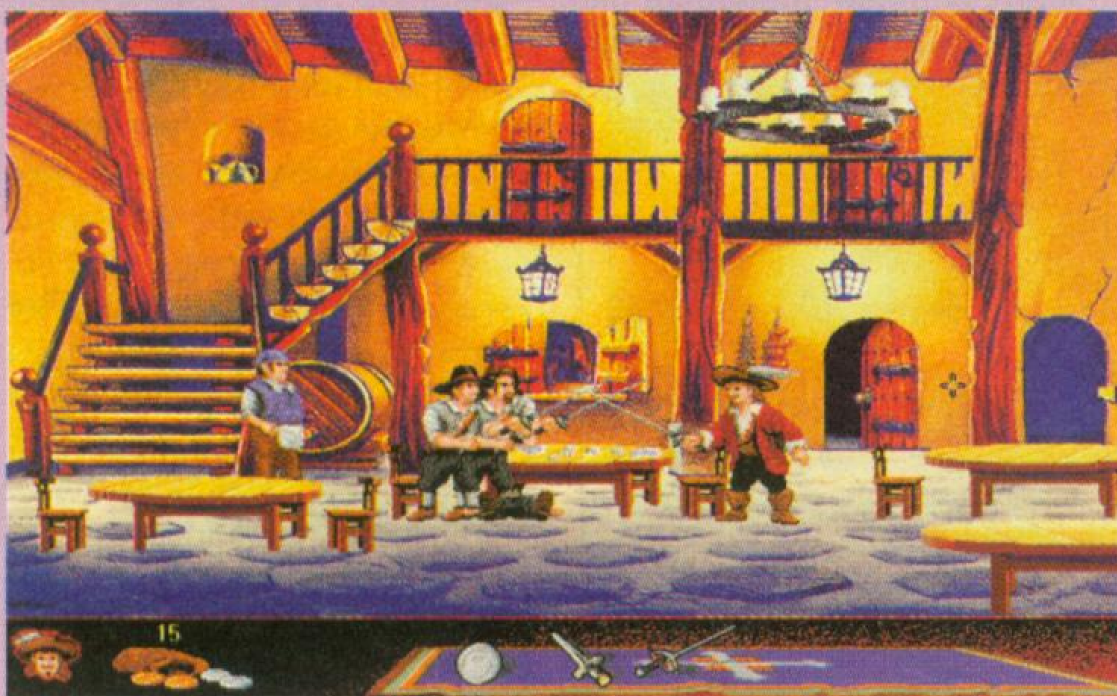


Touche

Podtytuł gry brzmi: Przygody Piątego Muszkietera. Wcielamy się w postać młodego żołnierza królewskich muszkieterów, który zostaje wplątany w skomplikowaną intrygę. A wszystko zaczyna się od tego, iż na ulicach Rouen spotyka człowieka ciężko zranionego przez bandytów płacących hiszpańskim złotem. Prawda, że przypominają się powieści Aleksandra Dumas?

Touche to gra przygodowa oparta na starych wzorcach, znanych choćby z serii Indiana Jones. Obiekty możemy brać i sprawdzać, drzwi otwierać lub do nich pukać, rozmowy między ludźmi podsłuchiwać lub też włączać się do nich. W trakcie rozmów wybieramy jedną z kilku lub kilkunastu kwestii, które chcemy wypowiedzieć i to korzystnie odróżnia Touche od gier typu Discworld, gdzie mieliśmy bardzo małą swobodę prowadzenia dialogu. Niestety, w Touche znajdujemy stare błędy charakterystyczne dla większości gier przygodowych. Postacie, napotykane przez głównego bohatera, powtarzają do znudzenia te same zdania (na własny użytek nazywam to efektem zacinającej się płyty). Nie najlepiej rozwiązano też sposób poruszania się głównego bohatera. Czasem niepotrzebnie spaceruje kilometrami, gdy chce z kimś porozmawiać czy zbadać jakiś przedmiot.





Niewątpliwym atutem Touche są dowcipne dialogi, pisane zresztą przez kogoś o specyficznym poczuciu humoru (to raczej czarny humor). Grafika nie rzuca na kolana, ale jest estetyczna, czytelna i stylem pasuje do epoki, w której toczy się akcja gry. Nie przepadam za przygodówkami, bo zwykle są nielogiczne i mało realistyczne, ale Touche wydaje mi się naprawdę wciągająca. Może sprawia to klimat rodem z książek Dumas, może konieczność prowadzenia własnego śledztwa, może błyskotliwe, zabawne dialogi. Gra nie jest specjalnie skomplikowana (nie ma porównania z nieludzko trudnym Discworldem) i bardzo dobrze, bo dzięki temu może zainteresować kogoś takiego jak niżej podpisany, który nie jest specem od rozwiązywania nadmiernie trudnych zagadek w grach przygodowych. Reasumując: program wart polecenia, ale nie znający w wystarczającym stopniu języka angielskiego dużo tracą.



Miłosz Gładzikiewicz

Dystrybutor: Mirage Software,
ul. Gen. Abrahama 4,
03-982 Warszawa,
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777

TOUCHE
US Gold 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	80%
Ogółem	85%

Shivers

Shivers to nowa propozycja Sierry. W zasadzie można ją nazwać przygodówką, choć nie jest klasycznym przykładem tego gatunku. W grze wcielasz się w postać młodego chłopca, który na skutek zakładu z przyjaciółmi musi spędzić noc w Muzeum Rzeczy Dziwnych i Niezwykłych. Zarówno sam założyciel tego przybytku, profesor Windlenot, jak i dwoje nastolatków zniknęło w dziwnych okolicznościach kilkanaście lat temu i od tej pory muzeum jest zamknięte. Pierwsze Twoje zadanie polega na dostaniu się do środka.



Muzeum jest bardzo rozległe, składa się z trzech pięter, poddasza i piwnicy. Żeby przyspieszyć

SHIVERS
Sierra 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	85%
Ogółem	85%

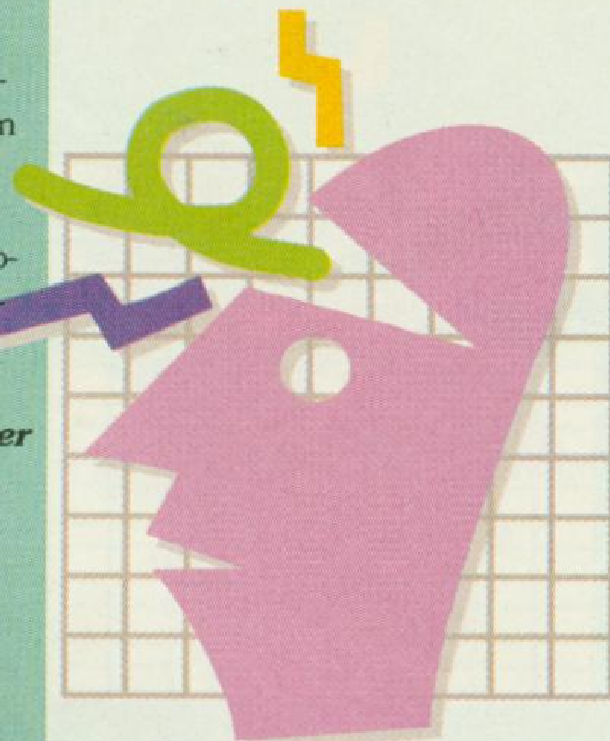
poruszanie się po nim możesz korzystać z rozmieszczonych tu i ówdzie wind. Po muzeum szaleje dziesięć duchów, które będziesz musiał unieszkodliwić. Twoje zadanie to znalezienie dziesięciu pojemników oraz dziesięciu talizmanów. Następnie musisz dopasować odpowiednie przedmioty do odpowiednich duchów. Prawda, że proste?

Większość czasu zabierze Ci jednak nie chodzenie po muzeum, lecz rozwiązywanie licznych zagadek logicznych, rozsianych na jego terenie. Przeważnie po rozwiązaniu łamigłówki uzyskujesz dostęp do nowego przedmiotu. Niektóre zagadki są diabelnie trudne, więc nie licz na łatwe zwycięstwo. Musisz poza tym uważać na pętające się duchy. Każdy kontakt z którymkolwiek z nich odbija się na Twoim wskaźniku energii życiowej. Jeżeli zrobisz to o jeden raz za dużo... już po Tobie.

Shivers jest grą bardzo przyjemną, jeżeli ktoś lubi pogłówkować. Wszystkie tła są statyczne, a animacje występują sporadycznie, więc odradzam ją amatorom mocnych wrażeń. Nieco niekonwencjonalna, gra ta przypomina klimatem 7th Guest. Może stanowić miłą odmianę po standardowych przygodówkach.

Frogger

Dystrybucja: IPS Computer Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69



Darkseed 2





Od chwili ukazania się pierwszej części Darkseed minęły prawie cztery lata. To dość długi okres – w tym czasie niektóre serie dorobiły się już kilku części. Opłaciło się jednak czekać, gdyż Darkseed 2 prezentuje się bardzo ciekawie. Fotorealistyczna grafika, fajne filmiki, ładna oprawa muzyczna i oczywiście rysunki H.R. Gigera – wszystko to sprawia, że gra jest naprawdę interesująca.

Bohater części pierwszej po pobycie w domu nawiedzanym przez Obcych przeżył ciężkie załamanie psychiczne. Wrócił do rodzinnego miasteczka, zamieszkał z matką i powoli zaczął dochodzić do siebie. Odnalazł sympatię z lat szkolnych. Nie było mu jednak dane zaznać spokoju. Pewnej burzliwej nocy dziewczyna została zamordowana, a on utracił pamięć. Obcy postanowili upomnieć się o swoją ofiarę...

Przygodę zaczynasz kilka dni po przestępstwie. Jesteś podejrzany o morderstwo, a fakt, że nie możesz sobie przypomnieć wydarzeń tamtej nocy, nie poprawia Twojej sytuacji. Będziesz musiał zbadać sprawę, dowieść swej niewinności, dowiedzieć się, kto dokonał zbrodni i – co najważniejsze – przeżyć.

Interfejs jest bardzo prosty. Kursor (zmieniany za pomocą prawego klawisza myszy) ma trzy funkcje: oglądanie, dotykanie/branie i chodzenie. Wszystkie zebrane przez Ciebie przedmioty pojawiają się na listwie u dołu ekranu. Po najechaniu na górną krawędź uzyskujesz dostęp do opcji. Obsługa jest może troszkę zbyt uproszczona, ale to nie przeszkadza w zabawie. Ciekawostką jest fakt, że również firma CyberDreams padła ofiarą panującej ostatnio manii – Darkseed 2 pracuje tylko pod Windows.

Trudno w tej chwili ocenić, czy Darkseed 2 powtórzy sukces swego poprzednika. Oprawa jest niewątpliwie lepsza, lecz jakby trochę mniej odczuwa się mroczny klimat zagrożenia, tak silny w części pierwszej. Każdy fan przygodówek powinien jednak poznać tę grę, choćby ze względu na sentyment do starych czasów.

Frogger

DARKSEED 2
CyberDreams 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	90%
Pomysł	80%
Ogółem	85%

Dystrybucja: Mirage Software, ul. Gen. Abrahama 4, 03-982 Warszawa, tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777

Ocean Trader

Z żalem trzeba powiedzieć, że handlówki (jako gatunek) wymierają. A właściwie nie tyle wymierają, co po prostu nie rozwijają się. Co roku powstaje kilka gier tego typu (mówię o tych w miarę klasycznych, nie zawierających zbyt wielu elementów gier ekonomicznych), dobrze że przynajmniej prezentują w miarę przyzwoity poziom.

Ocean Trader zalicza się do mojego ukochanego gatunku handlówek morskich. Gracz staje się szefem jednej z czterech konkurujących firm żeglugowych. Pływając między blisko setką portów będzie mógł handlować kilkudziesięcioma towarami. Oczywiście, wszystko to garnirowane jest dodatkami, składającymi się na kanon gatunku: rejsy czarterowe, kontrakty z wyprzedzeniem, możliwość stawiania w portach własnych magazynów, kilkanaście typów statków o różnym przeznaczeniu do budowy w stoczni lub zakupu z drugiej ręki, remonty i obsługa, wreszcie zdarzenia losowe na morzu. Nowość stanowi możliwość ubezpieczenia statku, ładunku lub magazynu, trochę smuci brak wpływu na wybór załogi.

Pod względem kwestii ekonomicznych gra jest realistyczna – ceny zachowują się zgodnie z prawami popytu i podaży, podobnie w miarę sensownie działa giełda. Aspekt handlowy wygląda słabiej, tradycyjnie już komputer nie zdradza nam cen towarów w innych portach (w końcu XX wieku!), informując tylko mętnie o preferencjach eksportowo–importowych.

Kilka słów należy się grafice gry Ocean Trader. To rzeczywiście mały majstersztyk. Kilkadziesiąt znakomitych, ręcznie rysowanych grafik wygląda świetnie. Wykonane są z klasą i w jednakowym klimacie [Błee, for me sucks – jp].

Ocean Trader nie jest żadną rewolucją. To jednak produkcja rozbudowana, ciekawa, w miarę trudna i dobrze wykonana – słowem znakomita dla spragnionych nowości miłośników handlówek.

Alex



OCEAN TRADER
Software 2000 1995
Handlowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	60%
Grywalność	85%
Pomysł	10%
Ogółem	80%



Battle Isle 3

Trzecia z kolei część popularnej gry mieści się na dwóch płytach CD. Firma Blue Byte postanowiła powtórzyć sukces, jaki odniosły dwie pierwsze części i dorobić dalszy ciąg historii. Pod względem fabuły Battle Isle 3 jest kontynuacją części drugiej. System obsługi pozostał ten sam, z drobnymi poprawkami.

Grafika nie uległa dużej zmianie. Nowością jest natomiast możliwość zmiany wielkości heksów. Gdy są większe, dokładniej widać jednostki, lecz mapa obejmuje mniejszy fragment terenu. Zarówno ogólna mapa obszaru, jak i fragment, po którym się poruszasz, wyświetlane są w okienkach – możesz je do woli powiększać, zmniejszać i przesuwać. W zasadzie powinno to być wygodne, lecz w rzeczywistości wprowadza tylko zamęt. Pomiędzy misjami masz możliwość obejrzenia animowanych wstawek, informujących o rozwoju akcji na frontach. Filmiki są wykonane nieźle, choć nie rewelacyjnie.

Muzyka bardzo dobra, szczególnie w czołówce robi wrażenie. Dźwięki w dalszej części gry są w zasadzie bez zarzutu, co tu zresztą można wielkiego wymyślić?

Kilku zmian dokonano w samym prowadzeniu walki. Masz teraz większy wpływ na wybór broni, używanej przez Twoje jednostki, i sposób ich walki. W niektórych misjach u boku Twoich oddziałów będą walczyli sprzymierzeńcy innych narodowości. Podobnie jak w poprzedniej części, walka ukazana jest na trójwymiarowym polu bitwy. Fabryki, transportery, dużo typów jednostek – to wszystko powinno zadowolić maniaków strategii.

Gra zaleca Windows 95 i rzeczywiście, pod zwykłymi okienkami nie masz jej co uruchamiać, jeżeli choć trochę cenisz swoje nerwy. Średnio co pięć minut program się zawiesza, wyświetlając milion różnych komunikatów o błędach – co drugi w akompaniamencie sugestii, byś zmienił system na Windows 95. Po prostu zgroza, propaganda, szantaż!!!

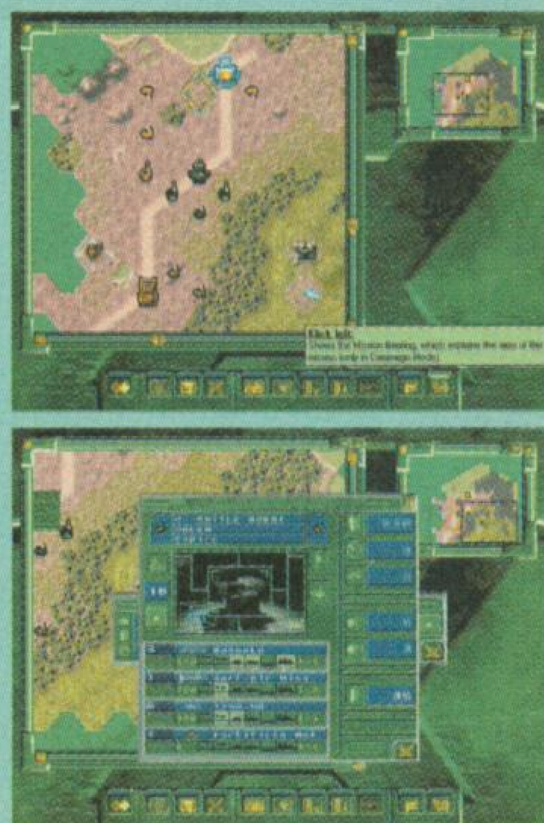
Podsumowanie – Battle Isle 3 nie zachwyciła mnie zbytnio. Nie sądzę, by wnosiła wiele do gatunku. Pomijając już nawet fakt, że termin „bezawaryjna praca" nie jest chyba znany programistom Blue Byte, gra Battle Isle 3 z pewnością nie stanowi żadnego przełomu. Ot, kolejna strategia. Pomysł może niezły, ale już trochę nieświeży. Czas najwyższy, by firma pomyślała o czymś nowym.

Frogger

Dystrybucja: CD Projekt,
ul. Marszałkowska 7/3,
00-626 Warszawa,
tel./fax (0-22) 25-07-03,
fax (0-2) 612-39-06

BATTLE ISLE 3
Blue Byte 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	85%
Grywalność	70%
Pomysł	65%
Ogółem	70%



Battles in Time

W dalekiej przyszłości ludzkość weszła na drogę pokoju, spokoju itp. Nasi potomkowie zapomnieli (!), co to jest broń i jak się walczy. Niestety, w takich warunkach trudno myśleć o stworzeniu gry strategicznej. Dlatego musieli pojawić się jacyś groźni, okrutni Obcy, którzy nie mieli nic do roboty i zdecydowali się podbić naszą miłą planetkę. Ziemianom pozostało tylko wybrać się w przeszłość i zobaczyć, jak radzili sobie ich przodkowie.

Taki to, nieco pokrętny scenariusz pozwala na stworzenie gry strategicznej toczącej się w różnych okresach: prehistoria, starożytny Rzym, II wojna światowa, XXI wiek. Battles in Time przypomina swoją różnorodnością Empire 2, choć pod względem liczby „tematów" znacznie jej ustępuje.

Gra łączy w sobie elementy strategii i taktyki. Do tych pierwszych należy budowa i przemieszczanie jednostek. Część taktyczna – to starcie oddziałów, przypominające nieco walki z History Line czy Battle Isle. Na powiększonej mapie terenu sterujemy poszczególnymi jednostkami armii. Walk nie prowadzimy pojedynczymi oddziałami tylko armiami, w których może się znaleźć do 12 jednostek. Naszym celem jest, poza pokonaniem przeciwnika, zdobycie i utrzymanie miast.

Battles in Time jest kolejną grą, w której lepiej się bronić niż atakować. Najsilniejsze jednostki to ciężka i lekka artyleria lub jej odpowiedniki (w zależności od epoki). Wystarczy ustawić ją w pobliżu krańca mapy, otoczyć kilkoma innymi oddziałami i spokojnie czekać na atakującego wroga. O ile nie ma on przytłaczającej przewagi, ponosi w walce olbrzymie straty. Sztuczna Inteligencja nie stoi na najwyższym poziomie. Jednak komputer potrafi zaciekle bronić zdobytych pozycji i wykorzystać przewagę liczebną.

Battles in Time to sympatyczna gra strategiczna dla niezbyt wymagających graczy. Można się pobawić.

(at)Random



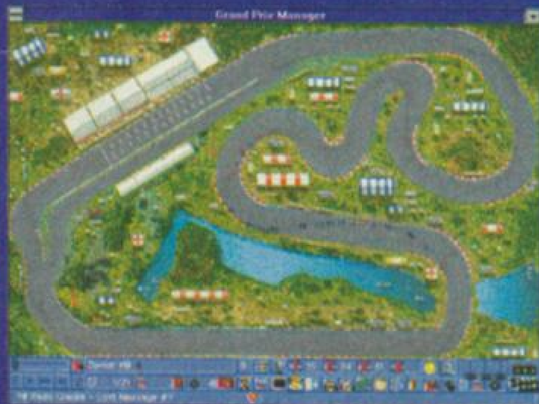
BATTLES IN TIME
QQP 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	65%
Grywalność	75%
Pomysł	65%
Ogółem	70%

Grand Prix Manager

Mówimy „managery" – myślimy „piłkarskie". Mówimy „piłkarskie" – myślimy „managery". Ale nie tylko piłka nożna jest sportem, w którym rola menedżera jest na tyle ważna, a jego praca na tyle ciekawa, by zaprezentować ją graczom. Takie na przykład wyścigi Formuły 1 – ileż roboty ma szef teamu! Tym, co się nigdy nad tym nie zastanawiali, powiadam: masę! Wiem co mówię, bo grałem w Grand Prix Managera.

Gra jest złożona i realistyczna, a liczba opcji może przygnieść nawet najwytrzymalszych. Zatrudnianie ludzi: inżynierów, mechaników, speców od marketingu, wreszcie kierowców (charakterystyki postaci przypominają te, znane z RPG). Wszystkim trzeba wyznaczyć robotę – aż nie wiem, jak zacząć wyliczać zadania, więc uwierzcie mi na słowo: możemy wpływać na wszystko i wszystkich. Przebudowywać samochody, projektować nowe, wymyślać coraz lepsze typy



paliw, „organizować" części zamienne, opony etc. Poza sferą techniczną musimy też zająć się marketingiem, ubezpieczeniami, treningami (i leczeniem) kierowców. Roboty jest strasznie dużo, chyba w żadnym menedżerze piłkarskim nie ma jej aż tyle.



Cała ta działalność (której finanse muszą być też bilansowane) znajduje swoje ukoronowanie w dniu Wielkiego Wyścigu. Oczywiście, jego przebieg zależy od wcześniejszych ustaleń (wybór opon, ustawienie samochodu, polecenia dla kierowców) – jedna nieostrożna decyzja może wszystko popsuć. Prezentacja wyścigu nosi też cenny walor edukacyjny, pokazuje mianowicie, że kierowca F1 jest w trakcie wyścigu silnie uzależniony od sztabu, analizującego dane napływające z bolidu i stale planującego taktykę. Do samochodu co chwila płyną rozkazy (jedź ostrzej, nie przejmuj się zużyciem opon, oszczędzaj paliwo itd.), zaś kierowca musi je potulnie wykonywać – co zresztą wcale nie umniejsza wagi jego pracy.

Grand Prix Manager to gra znakomita: nowatorska, ciekawa, dobrze oprawiona. Mimo że działa pod Windows, nie wynikają z tego żadne problemy. Polecam ją jednak tylko graczom cierpliwym, lubiącym gry skomplikowne, dające duże pole do manewru, a przy okazji – lubiącym wyścigi F1. Zaręczam, że GPM zapewni im całe tygodnie rozrywki na najwyższym poziomie.

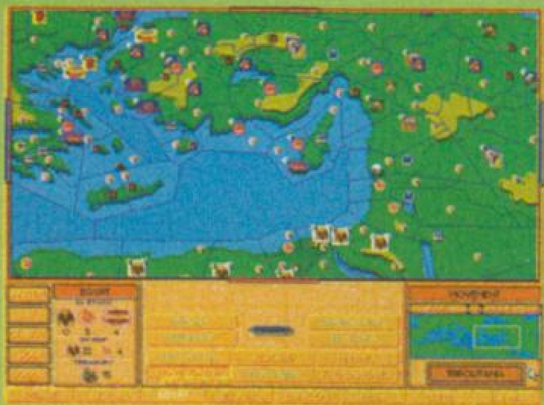
Alex

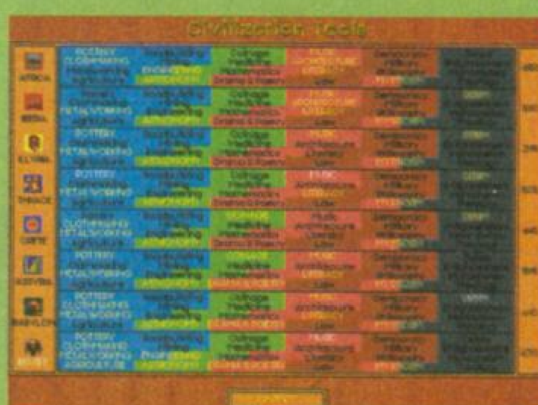
Dystrybucja: IPS Computer Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69

GRAND PRIX MANAGER
MicroProse 1995
Strategiczno-sportowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

Advanced Civilization





Grupa Avalon Hill zadebiutowała grą Operation Crusader. Potem przyszła kolej na Flight Commander 2 i 5th Fleet. Firma specjalizuje się w przenoszeniu na ekran komputerów znanych gier planszowych. Taką grą jest Advanced Civilization. Tytuł wskazuje na związki ze słynną grą firmy MicroProse. Podobno Sid Meier stworzył Cywilizację na podstawie ACiv.

Obszar, na którym toczy się akcja, ograniczony jest do basenu Morza Śródziemnego. W grze może jednocześnie brać udział osiem cywilizacji. Można walczyć z komputerem lub żywymi przeciwnikami. Większość czasu spędzamy na przesuwaniu jednostek z jednego terenu na drugi. Oddziały nie są zbyt zróżnicowane – tylko lądowe i morskie. W walce istotna jest przewaga liczebna. Można budować miasta – minimum 6 jednostek na polu.

Najciekawszym elementem jest „surowcowy poker". Każda z cywilizacji produkuje w miastach „karty", które oznaczają typ produktu. Im więcej miast, tym większa liczba i wyższy nominał kart. Potem uczestniczymy w przetargu – oferujemy dwa towary prawdziwe, a w przypadku jednego blefujemy. Inne strony robią to samo. Oprócz zwykłych surowców dostajemy karty, odpowiedzialne za wydarzenia losowe: zarazy, powodzie, bunty niewolników, wojny domowe i inne atrakcje. Każda karta ma określoną wartość. Kilka identycznych daje bonifikatę większą niż suma ich punktów. Punkty pozwalają zakupić nowe wynalazki, które powiększają nasze możliwości – wzrost produkcji rolnej, prostsza budowa miast, doskonalsze jednostki bojowe.

Poważną wadą gry jest bardzo powolna Sztuczna Inteligencja (nawet na Pentium). Sporo czasu spędzamy, czekając na posunięcia komputera. Dźwięk niezły. Oprawa graficzna kiepska: prymitywne animacje, gryzące kolory (konieczny jest ciemny filtr).

Advanced Civilization powinna pozostać planszówką. Fakt, że Sid Meier potrafił z czegoś takiego zrobić grę tak doskonałą, jak Civilization świadczy niewątpliwie o jego geniuszu...

(at)Random

ADVANCED CIVILIZATION
Avalon Hill 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	50%
Dźwięk	65%
Grywalność	55%
Pomysł	75%
Ogółem	60%

Breathless

W opinii większości graczy największą rewelacją na polu gier 3D był do tej pory Alien Breed 3D. Czas jego królowania nie trwał zbyt długo i w myśl powiedzenia „Umarł król, niech żyje król" mamy już następcę. Autorzy gry Breathless zerwali z panującą do tej pory tendencją równania w dół i dzięki temu ich gra jest pierwszą, jaka powstała na Amigę, która w pełni wykorzystuje obecność kart turbo. Im lepszy mamy procesor, tym lepszą jakość grafiki jesteśmy w stanie uzyskać. Równocześnie gra chodzi zadowalająco nawet na A1200 z Fast RAM w trybie 320×256.

Akcja Breathless umiejscowiona została w świecie przyszłości, w którym obok groźnych cyborgów, wyposażonych w lasery, grasują Obcy preferujący bardziej „tradycyjne" formy uśmiercania. Autorom gry wyraźnie przyświecała myśl uczynienia z niej pseudostrzelaniny, a nie przygodówki. Zagadki logiczne praktycznie nie istnieją, jeśli nie liczyć konieczności przełączenia kilku wajch i odnalezienia właściwych kart. Dodatkowe wyposażenie (broń, amunicja, a nawet karty kodowe) można kupować w spotykanych tu i ówdzie sklepach za zebrane wcześniej pieniądze. Poziomy są dość zróżnicowane, zwłaszcza pod względem graficznym (różne tekstury o bardzo dobrej jakości). Tp jedna z pierwszych gier, w których gracz może pozbyć się przykrego wrażenia klaustrofobii. Wszystkie pomieszczenia zostały zaplanowane z rozmachem i obok wąskich korytarzy znaleźć można sale o wymiarach hali sportowej. Pod względem grafiki gra może spokojnie konkurować z produkcjami pecetowymi, ale wymaga to oczywiście lepszego sprzętu (preferowana A4000).





Pozostałe plusy Breathlessa to: opcja zmiany kąta patrzenia (góra, dół), ciekawy efekt mgły oraz optymalne wykorzystanie możliwości systemowych (multitasking, współpraca z kartami graficznymi itd). Ujemne strony: nieskomplikowana fabuła i małe urozmaicenie broni. Brakuje zwłaszcza graficznego przedstawienia guna na ekranie, a na dodatek charakterystyki każdego typu uzbrojenia różnią się jedynie siłą ognia.

Mimo tych kilku zastrzeżeń odniosłem wrażenie, że jest to jak dotąd najlepsza tego typu gra, jaka została wydana na Amigę.

Roman Sadowski



BREATHLESS
Fields of Vision 1995
Zręcznościowa
Amiga AGA

Grafika	90%
Dźwięk	75%
Grywalność	80%
Pomysł	75%
Ogółem	85%

Shannara

Tęskniłeś za piękną, rysowaną grafiką w wysokiej rozdzielczości? Za klasycznym interfejsem? Za ciekawą intrygą w świecie fantasy? Jeżeli tak, to koniecznie musisz sięgnąć po grę Shannara firmy Legend Entertainment. Będziesz miał okazję zmagać się w niej ze złym czarnoksiężnikiem o imieniu Brona (ze wsi, czy co?!), który wskrzeszony (po kilku latach od swojej śmierci) zdecydował się ponownie zagrozić światu. Przy okazji chce się zemścić, między innymi na Twoim ojcu. Żeby temu zapobiec, będziesz musiał sam zająć się kolesiem i pokazać mu, gdzie jego miejsce. Przyjdzie Ci współpracować z wieloma osobami, między innymi z piękną księżniczką Shellą.

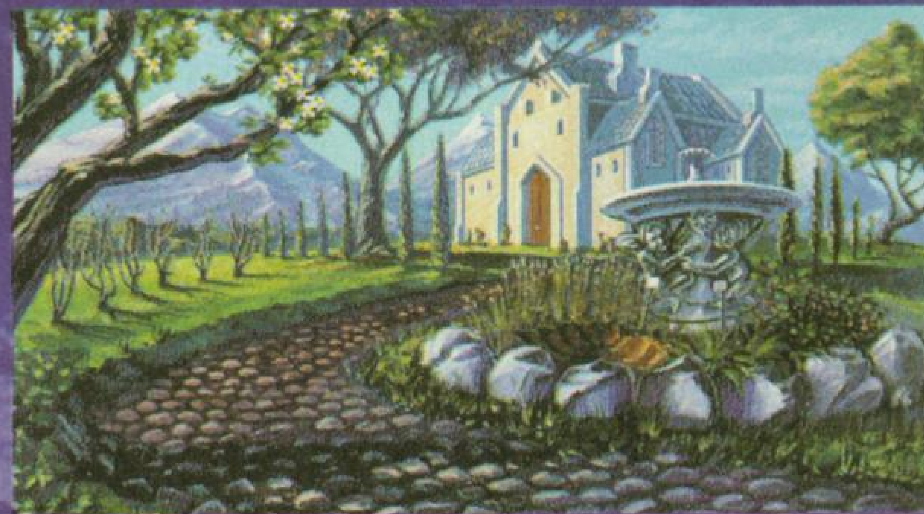
Obsługa gry jest bardzo prosta. Po najechaniu kursorem na przedmiot, z którym można coś zro-

















Thunderhawk 2

Thunderhawk 2 trochę przypomina sławnego Comanche'a. Niby to symulator, ale bardzo uproszczony, zbliżony do strzelanki. Masa przeciwników, niesamowite ilości uzbrojenia, wielka wytrzymałość naszego helikoptera, który spokojnie taranuje drzewa i przyjmuje „na pancerz" dziesiątki rakiet. Jednak podobieństwa na tym się kończą. Thunderhawk 2 w stosunku do Comanche'a jest takim krokiem milowym, jak Doom wobec Wolfensteina. Takiego szoku już dawno nie przeżyłem.

Oto kilkadziesiąt pojazdów, z którymi przyjdzie nam się spotkać (w tym także statków, bowiem część misji ma miejsce nad wodą), wykonanych jest z niesamowitą dokładnością. Pełny trójwymiar, siatka wektorowa pokryta świetnymi teksturami. Zero pikselizacji! Rewelacje na tym się nie kończą. Z każdego rozbitego pojazdu wypadają spanikowani piechurzy (których można wykosić), zaś sama eksplozja wygląda znakomicie: w powietrzu krążą fragmenty blach i obłoki dymu. Dodam do tego jeszcze, że trafione maszty i inne wysokie budowle nie znikają po prostu w oślepiającym błysku, tylko powoli chylą się na bok, by runąć na ziemię w tabunie kurzu. W życiu czegoś takiego nie widziałem! To po prostu nowa jakość.

W Thunderhawk 2 gra się przyjemnie. Helikopterem, mimo uproszczonego modelu lotu, można wykonać wszystkie potrzebne manewry. Gra toczy się „na dwie ręce" (sterowanie tą maszyną to nie taka prosta sprawa), na szczęście ma bardzo wygodny rozkład klawiszy. Zabawa jest szybka, ale wymaga strategicznego myślenia, a w szczególności oszczędzania amunicji, której jednak jest trochę mniej niż wrogów. Słowem – wszystko to, co w Comanche'u. Dodam jeszcze, że teren misji „żyje" – pojazdy przemieszczają się, anteny radarowe kręcą, po szosach jeżdżą łaziki etc. Ma to wielki wpływ na grywalność!

Alex









Dystrybucja: Mirage Software.
ul. Gen. Abrahama 4,
03-982 Warszawa,
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777

THUNDERHAWK 2
Core Design 1995
Symulacyjno-zręczn.
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	50%
Ogółem	95%

bić, u dołu ekranu pojawia się jego nazwa. Gdy klikniesz w takim miejscu, po prawej stronie pojawia się spis czynności. Wybierasz dowolną z nich, np. gdy chcesz podnieść przedmiot – opcję TAKE. Wszystko, co zbierzesz mieści się w plecaku, którego zawartość wyświetlana jest u dołu ekranu. Jeżeli towarzyszy Ci inna postać, jej twarz wyświetlana jest w lewym dolnym rogu. Możesz prowadzić ze sobą do pięciu osób.

Między lokacjami (miastami itp.) poruszasz się po mapie. Od czasu do czasu możesz napotkać różne potwory. Walka przebiega podobnie jak w Quest for Glory. Wybierasz rodzaj ataku, cel i tym podobne szczegóły. W trakcie takich potyczek może się zdarzyć, że oberwiesz, co odbije się oczywiście na stanie Twego zdrowia.

Z towarzyszącymi Ci postaciami możesz rozmawiać. Staraj się robić to jak najczęściej, dowiesz się ciekawych rzeczy. Każda osoba ma swój własny plecak i niesie własne przedmioty. Pamiętaj o tym przy rozwiązywaniu zagadek – potrzebny Ci przedmiot może mieć Twój towarzysz. Wprawdzie nie możesz go odebrać, lecz zasugeruj, by został użyty w odpowiedni sposób.

Shannara to niesłychanie sympatyczna gra. Trudno powiedzieć, czy swój urok zawdzięcza pięknej grafice, prostocie obsługi, czy wreszcie fajnemu scenariuszowi. Tak czy inaczej, gra się w nią bardzo przyjemnie. Kto lubi przygodówki, nie powinien się zawieść.

Frogger





SHANNARA
Legend
Entertainment 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	75%
Ogółem	90%



Swords of Xeen

New World Computing zaskoczył nas nową grą ze świata Might&Magic, o której jakoś nie słyszeliśmy w żadnych zapowiedziach. Nie jest to co prawda Might&Magic 6, na który czekali wszyscy wielbiciele Xeenu, ale gra utrzymana w realiach znanych z tego cyklu. W porównaniu z M&M 4 i 5 nie zmieniło się dosłownie nic – identyczny interfejs użytkownika, system czarów, menu inwentarza. Nawet portrety bohaterów, ogromna większość potworów i budowli wyglądają tak samo. I, niestety, faktu tego nie można traktować jako zalety. Bowiem świat gier pędzi do przodu w wariackim tempie, a tutaj utrzymano status quo sprzed lat dwóch. Kto jednak lubi świat Xeenu, temu z pewnością nie będzie to zbytnio przeszkadzać.

Należy od razu powiedzieć, że gra jest dużo trudniejsza od poprzednich „mighto–magicznych" produkcji New World Computing. Potwory są przeciwnikami bardzo wymagającymi, trudniej zdobywać punkty doświadczenia (czyli awansować na następne poziomy). Nie tak łatwo znaleźć przydatne artefakty (np. obsydianową broń), nauczyć się efektywniejszych czarów czy rozwijać cechy bohaterów. To zmiana idąca niewątpliwie w dobrą stronę, wiadomo bowiem, iż gry z serii Might&Magic grzeszyły do tej pory zbytnią łatwością. Teraz nie ma już lekko. Razi jednak pewna komplikacja zleceń, które wymagają od nas ciągłego szwendania się tam i z powrotem i, szczerze mówiąc, ja pogubiłem się nieco w tym, co któremu zleceniodawcy aktualnie mam dostarczyć. Na szczęście wszystko zapisywane jest przez program w specjalnym notesie, więc nie jest jeszcze tak źle.

Swords of Xeen to próba przypomnienia graczom świata Might&Magic przed ukazaniem się szóstej części cyklu (przynajmnniej ja odnoszę takie wrażenie). Ale ci, którzy niedawno grali w Stonekeep, którzy widzieli demonstracyjne wersje Lands of Lore 2 i Daggerfall (kontynuacja Areny) mogą się poczuć rozczarowani zarówno grafiką, jak i (przede wszystkim) dźwiękiem. Natomiast zaletą Swords of Xeen jest duży obszar penetrowanego świata, moc potworów, trochę zagadek, zróżnicowana sceneria (miasta, pustynie, lasy, góry, rzeki, labirynty i lochy). Wszystkim, którzy znają już





świat Xeen polecam zabawę w Swords of Xeen, innych zachęcam do wypróbowania najpierw swych sił w M&M 4 i 5.

Jacek Piekara

SWORDS OF XEEN
New World Computing 1995
Role-playing
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	60%
Grywalność	90%
Pomysł	65%
Ogółem	80%



Druid

Na rynku gier pojawiła się role-playing, która ma szansę stać się wydarzeniem w swojej klasie. Znając producenta gry,



Nie jestem wielbicielem ani znawcą gier platformowych, ale nie mam nic przeciwko temu, by od czasu do czasu zabawić się jedną z nich. W grze Realms of Chaos znanej firmy Apogee do wyboru mamy dwie postacie: panienkę–czarodziejkę i faceta–wojownika, i prowadzimy ich na przemian. Czyli raz wywołujemy jego, a raz ją, zależnie od tego, kto wydaje nam się bardziej przydatny. Niestety, autorzy programu nie poszli na tyle daleko, by zróżnicować cechy obu postaci (np. dziewczyna szybka i zwinna, facet silny i wytrzymały). Oprócz wyglądu postacie różnią się



Sir-Tech (cykl Wizardry), można się spodziewać wysokiej jakości programu.

W grze sterujemy jedną postacią, której charakterystyki początkowe są zawsze takie same. Grając zdobywamy punkty doświadczenia, co pewien czas zwiększające nasze umiejętności. Poruszamy się po czterech wyspach będących czterema królestwami. Każdą rządzi jeden z druidów, posiadający władzę nad jednym z czterech żywiołów – Ziemi, Powietrza, Wody i Ognia. Na początku gry dowiadujemy się, że jeden z druidów zaginął i pozostali trzej wybierają gracza, aby rozwiązał zagadkę tajemniczego zniknięcia. W zamian obiecują wtajemniczyć go w sztukę druidyczną.



Gra Druid ma wspaniałą, w pełni renderowaną grafikę SVGA. Ekran gry przypomina takie hity jak Ultima VII, czy niedawno powstały Crusader: No Remorse.

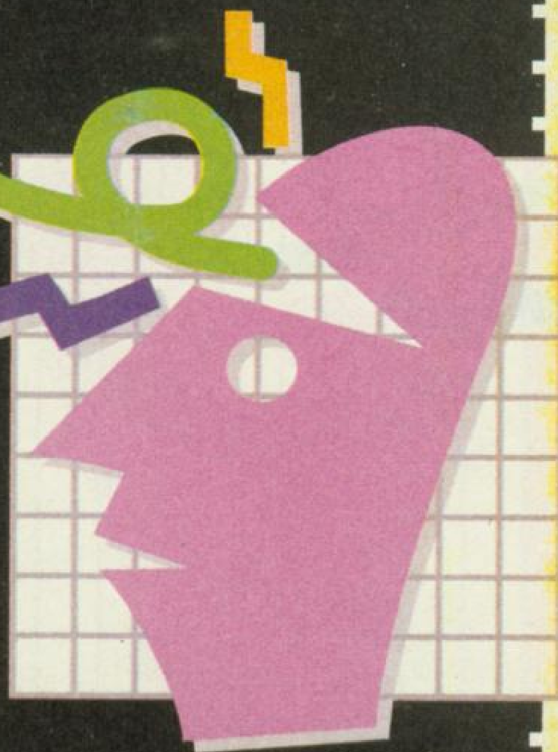


Jedyna różnica polega na tym, iż w Druidzie istnieje podział na lokacje (w stylu Knight Lore), dzięki czemu autorzy zgrabnie uniknęli skoków ekranu w trakcie jego przesuwania. A niewątpliwie miałoby to miejsce na wolniejszych komputerach.

Z dźwiękiem jest nieco gorzej. Każda wyspa ma swój własny motyw muzyczny. Niestety, jest on trochę przykrótki i po pewnym czasie nudzi się, tym bardziej że autorzy nie wykorzystali możliwości audio-CD i muzyka jest generowana przez kartę, co wpływa na jakość. Efekty są trochę lepsze. Sterować bohaterem bardzo łatwo, choć czasem brakuje możliwości przyspieszenia jego ruchu. Pewne trudności napotkałem też przy szukaniu na ekranie schowanych przedmiotów. Aby kursor zareagował przy niektórych z nich, musiał znajdować się na lewo i w górę od przedmiotu. System rzucania czarów przypomina trochę ten z gry Dungeon Master, tyle że nie wybieramy kolejnych sylab, a żywioły składające się na czar. Ułatwieniem jest fakt, że na czas wybierania kolejnych składników czaru akcja gry zatrzymuje się.

Podsumowanie – gra jest godną uwagi role-playing z małą domieszką przygodówki. Wspaniała grafika na pewno wzbudzi zachwyt niejednego gracza. Nasuwa się jednak pytanie związane z pewną niekonsekwencją autorów. Czy ktoś widział druida posługującego się obusiecznym toporem wojennym? Kto by pomyślał...

ViZ



Dystrybucja: Digital Multimedia Group, ul. Grzybowska 39, 00-855 Warszawa, tel. 620 82 99, 24 03 14.
Cena: 148 zł.

DRUID
Sir-Tech Software 1995
Role-playing
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	90%

Realms of Chaos







tylko bronią – czarodziejka wysyła kule ogniste, wojownik macha (i to nieźle) mieczem.

Jak zwykle w grze platformowej, przechodzimy z poziomu na poziom. Mamy do rozegrania 3 scenariusze, każdy składający się z kilkunastu etapów (zwykle o rosnącym stopniu trudności, choć to nie reguła). W pomyślnym zakończeniu etapu przeszkadzać nam będą różniste monstra, uskoki i przepaście z kolcami na dnie, toczące się głazy itp. Co pewien czas znajdziemy uzdrawiające mikstury i kryształy (wyczerpują się w miarę stosowania zaklęć), a także różne specjalne bonusy, np. magiczną tarczę, niewidzialność, zaklęcie śmierci itp.

W grze Realms of Chaos spodobało mi się duże zróżnicowanie graficzne poszczególnych etapów. Przemierzać będziemy lasy, podziemia, podmokłe dżungle oraz trafimy na inne (czasem dość zdumiewające) scenerie. Pierwszy raz spotkałem się też z efektem „popychającego brzegu obrazu", który mówiąc najkrócej polega na tym, iż prawa krawędź ekranu przesuwa naszego bohatera. Wymusza to szybkie wykonywanie różnych działań (bo krawędź popycha nas zwykle ku nieprzyjemnym miejscom). Mamy do wyboru pięć poziomów trudności, z których ostatni (psycho warrior) – to istna tragedia dla gracza (postacie mają mniej punktów życia i gorzej walczą, potwory są silniejsze). Minusy to: brak wyboru broni i pewna sztampowość grafiki oraz dźwięku. Ale zabawa niezła.

Miłosz Gładzikiewicz

REALMS OF CHAOS
Apogee 1995
Zręcznościowa
PC

Grafika	70%
Dźwięk	65%
Grywalność	85%
Pomysł	60%
Ogółem	75%

EuroFighter 2000

Ale BARDZO WOLNO. Nawet przy niskiej rozdzielczości i „low-detail level" wcale nie chodzi zbyt płynnie. Powiem więcej, EF 2000 skacze tak, jak żadna inna znana mi gra. Zaleta – jakość grafiki. Wszystko teksturowane, cieniowane itd., itp. Gdy zobaczyłem wybrzeże w wysokiej rozdzielczości, szczęka mi opadła. Dodatkowo na tekstury nałożono wektorowe obiekty – np. pasy startowe. Efekt wspaniały. Genialną sprawą jest odbijanie się promieni słońca w zewnętrznych „kamerach". Jak na filmie! Niestety, powielono błąd Strike Commandera. Z bliska wszystko okazuje się płaskie, tylko nieliczne budynki są trójwymiarowe.

Dźwięk bardzo dobry – podczas gwałtownych przeciążeń słychać ciężki oddech pilota, kontrolerzy naziemni i skrzydłowi gadają. Jakże miły uchu każdego komputerowego pilota jest gwizd potężnych silników odrzutowych. Muzyka może być odtwarzana przez kartę dźwiękową (MIDI albo FM), można też słuchać tracków z płyty.

Realizm – bardzo ciekawym pomysłem jest umieszczenie punktu widzenia „w głowie" pilota. Cała kabina przesuwa się względem niego przy gwałtowniejszych manewrach. Na mniejszą skalę zastosowano to już w TFX.

A, jeszcze przeciążenia. Przy wykonywaniu pętli na dużej wysokości widziałem przez chwilę 30g na HUD – w to już nie uwierzę. Długotrwały zakręt z przeciąże-







EF 2000 praktycznie jeszcze nie istnieje, prototyp jest obecnie w fazie zaawansowanych prób. Samolot ten ma być europejskim lekarstwem na wszystko. Ma to być myśliwiec szturmowy, mogący latać w każdych warunkach atmosferycznych. Autorzy gry zrobili z EF 2000 coś w rodzaju supersamolotu. Bardzo szybki, zwrotny i prawie niezniszczalny.

Gra obsługuje dwie rozdzielczości – 320×200 i 640×400.

EF 2000

Digital Integration 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	95%
Grywalność	70%
Pomysł	70%
Ogółem	80%

Angel Devoid

Bliżej nieokreślona przyszłość. Policja ściga groźnego przestępcę nazywanego Angel Devoid. Podczas rutynowego patrolu dostajesz wiadomość o miejscu pobytu bandyty. Natychmiast tam jedziesz. Rzeczywiście, spotykasz Angela, który po chwili ucieka na motorze. Krótka pogoń, wypadek samochodowy, szpital... Gdy się budzisz w szpitalu, wzrok Twój pada na przerażoną pielęgniarkę, która z krzykiem „Angel Devoid!!!" wybiega z pokoju. Powoli wstajesz z łóżka, podchodzisz do lustra i spoglądasz w twarz swojego wroga. Twarz Angela Devoid. Twoją twarz.

Po operacji plastycznej stajesz się uciekinierem, nikt bowiem nie wie, co się naprawdę wydarzyło. Będziesz miał kłopoty nie tylko z policją, lecz również wrogami Angela ze świata przestępczego. Strzeż się, bo od tej chwili jesteś na muszce i w każdej chwili możesz zginąć. Żeby powrócić do normalnego życia, musisz odnaleźć prawdziwego Devoida i doprowadzić go przed oblicze sprawiedliwości.







Grafika niestety nie zachwyca. Po pierwsze, płynność animacji osiągnięto stosując przeplot – co druga linia jest czarna. Wiadomo, nie każdy ma mocny sprzęt, ale można rozpoznawać szybkość systemu i dostosować do niej jakość grafiki. Po drugie, cała szata graficzna ma pasującą do klimatu gry szarawą tonację, co jednak czyni ją mało czytelną. Na uwagę zasługują natomiast ładne aktorki.

Dźwięki komponują się dobrze z atmosferą miasta. Obsługa prosta – jeden kursor zmieniający kształt w zależności od wykonywanej czynności. Przedmioty, które zbierzesz, składane są w dolnej części ekranu.

Całość przywodzi na myśl Bladerunnera. Przestępcy, roboty, miasto przyszłości. Klasyczna science-fiction. Klimat oddany dosyć dobrze, dzięki niemu i cie-

niem rzędu 11–12g jest możliwy, a krajobraz wcale się nie ściemnia. To chyba jest jednak bliższe wyobraźni niż rzeczywistości. Poza tym, jak można zrobić realny symulator czegoś, czego jeszcze tak do końca nie ma?

Sunrider

Dystrybucja w Polsce:
Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777



kawemu scenariuszowi gra jest warta uwagi.

Frogger

Dystrybucja:
Digital Multimedia Group,
ul. Grzybowska 39,
00-855 Warszawa,
tel. 620 82 99, 24 03 14

ANGEL DEVOID

Mindscape 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	70%
Pomysł	70%
Ogółem	75%

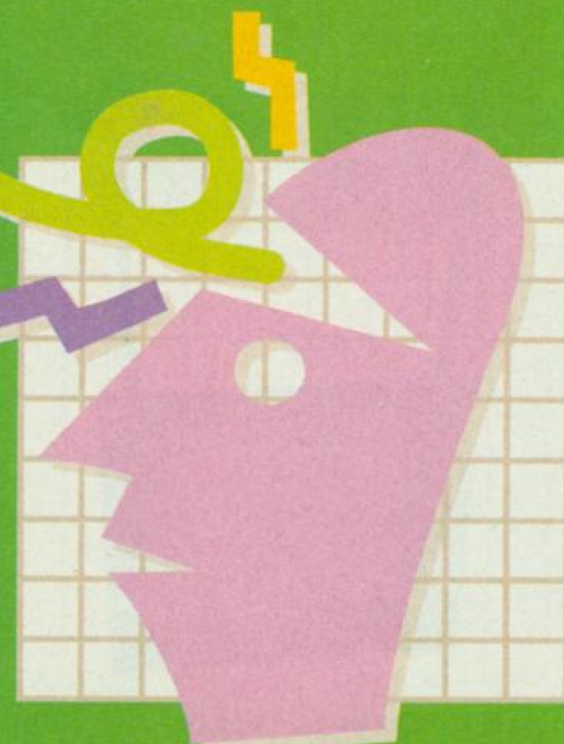
War-hammer – Shadow of the Horned Rat

Ta pierwsza gra z cyklu Warhammer ma podstawową wadę: działa tylko pod kontrolą systemu Windows 95, co powoduje upiornie wolne jej działanie (na komputerze 486DX4 100 z 8 MB RAM i dwumegabajtową kartą graficzną). Co gorsza, często się zawiesza (sprawdzono na kilku komputerach), więc zabawa wymaga nieco cierpliwości i samozaparcia. To jednak nie ostatnia niespodzianka. Warhammer jest diabelnie trudny. Grami strategicznymi zajmuję się od dawna i nigdy jeszcze nie natknąłem się na taką, której nie dałoby się skończyć. Konia z rzędem temu, kto poradzi sobie z Warhammerem bez korzystania z edytora dyskowego. Dlaczego autorzy nie przewidzieli kilku stopni trudności, pozostanie ich słodką tajemnicą. Niżej podpisany samodzielnie doszedł do czwartej misji, po czym zdenerwował się, kolega Frogger (specjalista od Warhammera – opis za miesiąc) zaliczył ich siedem i też zaczął „podbijać" parametry wojsk. Wydaje się, iż twórcy z Mindscape popełnili podstawowy błąd początkującego Mistrza Gry: chcą jak najszybciej uśmiercić drużynę.

Rozgrywka składa się z szeregu misji (ochrona karawan, zdobywanie obcych terenów, obrona wyznaczonych celów itp.), czasami można wybierać spośród kilku z nich. We wszystkich dysponujemy tą samą armią, której stan uzupełniamy wynajmując następne oddziały (np. kawaleria, piechota, artyleria, czarodzieje). Przez to porażka w jednej misji, a nawet zwycięstwo okupione zbyt dużymi stratami, nie pozwala nam grać dalej.

Ogromnym i niewybaczalnym błędem jest fakt, iż kampania toczy się w czasie rzeczywistym. Dla każdego uczciwego rolplejowca jest to bzdura i zbrodnia myślowa – wyobraźcie sobie sesję, która polegałaby na tym, iż wygrywa ten, kto szybciej poprzestawia figurki!

Grafika 3D, czasami mało czytelna (w bojowym zamieszaniu), przerywniki filmowe na wysokim poziomie, dźwięk do wytrzymania, lekko kłopotliwy w użyciu interfejs, ale można się przyzwyczaić. Wnioski końcowe: tylko dla fanatyków. Znajomość edytora dyskowego lub Game Wizarda obowiązkowa. Rozczarowanie. Zmuszony jestem obciąć grywalność za ustawiczne wieszanie się, a pomysł – za rozgrywkę w czasie rzeczywistym.



exTerminator

Dystrybucja:
Digital Multimedia Group,
ul. Grzybowska 39,
00-855 Warszawa,
tel. 620 82 99, 24 03 14







WARHAMMER

Mindscape 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	70%
Grywalność	60%
Pomysł	60%
Ogółem	60%



EXPOzycja stała

Mimo potwornego artystycznego bólu i twórczego samozaparcia nie jestem w stanie napisać o warszawskich targach EXPO niczego, co mogłoby przykuć uwagę maniaków komputerowego szulerstwa.

Cztery dni, od 23 do 26 stycznia 1996 r., przez szerokie hale i kiszkowate przejścia Pałacu Kultury i Nauki oraz Centrum Targowego Mokotów przeciskał się dziki tłum żądnych wrażeń obywateli Rzeczypospolitej, przeżuwany przez monstrualne drzwi. Funkcję języka i zwieraczy pełnili bezlitośni EXPOzycyjni „bramkarze", oceniający przydatność delikwentów do roli targowego mięsa. Ten skrajnie uwłaczający proceder jest nader bezsensowny, gdyż połowa zwiedzających trafia na teren targów w celach co najmniej wątpliwych. Ja wszedłem trochę dzięki sprawnemu inaczej koledze (greeteengz Lapin), a trochę za pomocą sztuczki ze znikającą 20-dolarówką.

Dalej było niewiele lepiej. Większość wystawców wychodzi z założenia, że dzieciarnię do 30 roku życia należy ignorować lub zbywać zdawkowymi, wyssanymi z palca informacjami. Ponieważ mieszczę się w tej grupie wiekowej, nieliczne chwile normalnych rozmów musiałem sobie zapewniać legitymacją prasową (nieważną) oraz zaklinaniem się na Swarożyca i Peruna. Pomagało nader rzadko, toteż szybko trafiłem do największej – bez wątpienia – atrakcji „części zabawkowej" EXPO, stoiska firmy CD Projekt.

Na dwóch pracujących pełną parą komputerach wyświetlano tam pasjonujący spektakl o losach dzielnego poczwórnego agenta, honorowego członka klanu Żółwi Mutantów i laureata pokojowej nagrody Hebla – sympatycznego Teenagenta. Wyobraźcie sobie, że Agent był na kompaktowym krążku, mówił ludzką mową, a w dodatku w tle leciała całkiem niezła muzyka, stworzona specjalnie do tej gry. Przyznam, że gdybym wcześniej nic o tym przedsięwzięciu nie wiedział, przeżyłbym szok. Na szczęście oszczędzono mi tego. Był to niestety jedyny gwóźdź programu. Na tyle jednak efektowny, że zachwycił się nim (i w prezencie otrzymał) pan wicepremier Kołodko.

W pobliżu, na stoisku firmy Cadena pokaźny tłumek rozentuzjazmowanych widzów przypatrywał się 4-megabajtowej karcie graficznej Diamond Edge 3D, z dopalaczem grafiki trójwymiarowej i kartą muzyczną wave table. Do karty dołączane są m.in. Nascar Racing i Virtua Fighter w wersji na PC, które (przedstawiane na dużym monitorze) robiły mordercze wrażenie.

Dalsza penetracja targowych stoisk nie przyniosła wielu emocji. Niezbyt podniecająca wydała mi się perspektywa przymierzania znoszonego i obmacanego hełmu wirtualnego (to już tradycja polskich targów) czy generalnego biegania i kolekcjonowania ulotek propagandowych. Przejściowy skok adrenaliny wzbudził we mnie szef firmy Autodesk, siejący popłoch kałaszem przerobionym na wskaźnik laserowy, a także fragment kabiny pasażerskiego odrzutowca na stoisku IBM, promujący najnowszy model ThinkPada za ponad pół miliarda starych złotych. Największym, i chyba najmilszym, zaskoczeniem była dla mnie obecność Czesława Niemena, prowadzącego prezentację multimedialną Macintosha.

To niewiele. Nie ma jednak co wybrzydzać. Nie są to w końcu targi dla młodzieży, takie jak GAMBLERIADA czy PLAY BOX. Wędrując po terenach EXPO trzeba wyjść poza ciasne horyzonty, wytyczane przez kolejne adaptacje Dooma i spojrzeć na wszystko pod diametralnie odmiennym kątem. Ekscytacja kolejnymi wcieleniami procesora Pentium czy nawet wnikliwa znajomość kilku przygodówek nie wystarczy do przeprowadzenia poprawnej analizy kształtu i rozwoju rynku komputerowego. Warszawskie targi są miejscem, gdzie w ciągu czterech dni można doskonale poznać aktualne trendy techniczne, i to zarówno sprzętowe, jak i programowe. Trzeba tylko umiejętnie wyławiać stojące z boku niepozorne modele modemów, przykurzone monitory czy (ukryte za plecami ciekawskich) efekty działania najwspanialszych drukarek i ploterów.

McSon

Fot. Tomasz Kulisiewicz, Jan Stolarczyk, Ewa Hutny

NEWS

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

XENOPHAGE

Ogólnokosmiczny turniej w tłuczeniu się po pyskach – zwycięzca będzie miał honor umrzeć z ręki mistrza. Ciężko ocenić program na podstawie beta wersji,



ale grywalność wydaje się po prostu fatalna. Grafika SVGA, 8 postaci do wyboru, 10 plansz walki, 2 mistrzów, oczywiście ciosy specjalne i inne niespodzianki. Autorzy zalecają używanie Pentium. Plusem tej gry jest zmienna perspektywa – kamera robi „najazd", gdy zawodnicy zbliżają się do siebie. Kilku redakcyjnych fachmanów od gierek mówi, iż ten program „zasysa" (od angielskiego sucks) – i nie jest to komplement. Termin: wiosna 1996. Producent: Apogee. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

CYWILIZACJA 2

Słynny program Sida Meiera doczekał się wreszcie kontynuacji



i to również spod ręki Mistrza. Zmieniła się nie tylko grafika (wysoka rozdzielczość, izometryczny widok) – doszły nowe cywilizacje (razem 21, w tym Celtowie, Wikingowie, Japończycy itd), 10



nowych budynków miejskich, 20 nowych jednostek wojskowych, 14 nowych Cudów Świata (np. Pracownia Leonarda da Vinci). Udoskonalono dyplomację, Civilopedia jest już w pełni interaktywna, program zawiera dokładny edytor map. Zapowiada się rewelacyjnie. Termin: wiosna 1996. Producent: MicroProse. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

GABRIEL KNIGHT 2

Pamiętacie jeszcze Gabriela Knighta? Na pewno tak, była to jedna z najlepszych przygodówek na PC. Sierra poszła za ciosem i



wydała drugą część gry. Gabriel przeprowadził się do swojego rodzinnego zamku w Rittersburgu w Bawarii. Czeka go tam kolejna sprawa – tym razem chodzi o morderstwa dokonywane przez wilkołaki. Gra robi piorunujące wrażenie. Sześć kompaktów, scenariusz napisany przez Jane Jensen (autorkę pierwszej części). Pod względem oprawy graficznej i muzycznej gra podobna (o ile nie lepsza) do Phantasmagorii. Termin: już jest. Producent: Sierra. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

I HAVE NO MOUTH BUT I MUST SCREAM

Na podstawie wstrząsającego utworu Harlana Ellisona powstała ponura, poważna gra przygodowa. Rozwiązania techniczne ma typowe dla przygodówek (standardowy interfejs), natomiast



tematyką diametralnie różni się od większości gier tego typu. Wystarczy tylko powiedzieć, iż mamy szansę wcielić się w postać hitlerowskiego lekarza–oprawcy z obozu koncentracyjnego albo cierpiącego na paranoję młodego mężczyzny bądź kobiety, która doznała psychicznego urazu w wyniku gwałtu. Bohaterowie ci (i dwoje innych, bo możemy wybierać spośród pięciu postaci) zostali uwięzieni w „trzewiach" superkomputera, który zajmuje się ciągłym ich torturowaniem. Doskonała grafika, świetnie prowadzona nić fabularna. Głosu komputerowi udzielił sam Harlan Ellison. Hit. Termin: już jest. Producent: Cyberdreams. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

CYBERMAGE

David Bradley, twórca kultowej dla środowiska graczy RPG serii



Wizardry, powrócił na scenę. Tym razem jednak jego gra Cybermage nazywana jest „odpowiedzią Originu na Dooma" i z RPG nie ma nic wspólnego. Bradley uparcie twierdzi, iż Cybermage nie jest zwykłą labiryntówką, w której chodzi tylko o to, kto prędzej strzeli – można się w niej doszukać nici fabularnej. Cybermage to jednak gra niezbyt udana. Przede wszystkim – ma dość paskudną grafikę. Termin: już jest. Producent: Origin. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

WIPEOUT

Konwersja gry znanej z Sony PlayStation. Trójwymiarowe wyścigi pojazdów – hybryd poduszkowca i odrzutowca – wyglą-



dają bardzo sympatycznie. Ciekawe tory, wiele pojazdów, piękna i szybka grafika, sporo różnorakich bonusów, w tym militarne. Jazda jest bardzo szybka, dynamiczna, szalona, wreszcie – trudna. Hi-Octane wymięka, Wipeout to po prostu najlepsza gra w gatunku. Kto widział ją na PSX, może kręcić nosem. Niestety, taki jest los gier, które najpierw ogląda się na monitorze 28 (telewizor), a potem 14 cali. Termin: już jest. Producent: Psygnosis. Komputer PC CD-ROM. (Alx)

RIPPER

Film interaktywny w znakomitej obsadzie i w równie dobrym wykonaniu technicznym. Fabuła, o ile mogę ocenić z wersji demo, naprawdę zgrabnie napisana, choć niespecjalnie oryginalna. Główną rolę, doświadczonego

NEWS

detektywa ścigającego maniakalnego cybermordercę (Rippera, czyli rozpruwacza), zagra słynny Christopher Walken (którego ostatnio widzieliśmy w Pulp Fic-



tion). Partnerować mu będą Burgess Meredith, Karen Alen, John Rhys–Davies i kilku innych znanych aktorów. Muzykę stworzył zespół Blue Oyster Cult. Czekam z niecierpliwością. Termin: kwiecień 1996. Producent: Gametek. Dystrybutor: LiComp. Komputer: PC CD–ROM. (Alx)

NBA JAMM T.E.

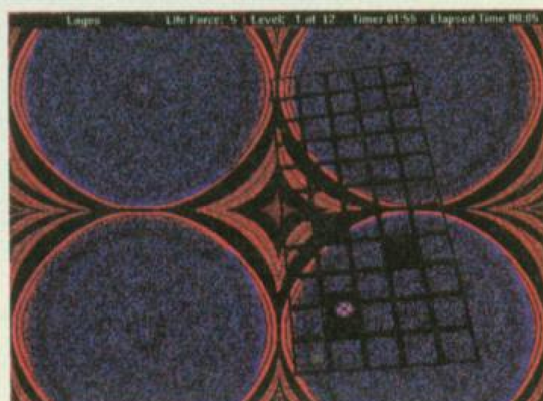
Zabawna, zakręcona koszykówka „dwóch na dwóch". Dziesięciometrowe skoki, pięciokrotne



salta, płonące kosze i tym podobne. Do wyboru dziesiątki oryginalnych zawodników NBA, przedstawionych w konwencji humorystycznej – z powiększonymi głowami. Mimo zabawowego sztafażu jest to całkiem ciekawa symulacja koszykówki – niezwykle szybka i dynamiczna. Świetna gra, o jej jakości najlepiej świadczy fakt, że na targach ECTS była produktem najlepiej reklamowanym przez firmę Acclaim – m.in. za pomocą koszykarzy zespołu Harlem Globetrotters. Termin: już jest. Producent: Acclaim. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PC CD-ROM. Cena: 169 zł. (Alx)

ENDORFUN

Gra logiczna (podobno). Na ekranie widać planszę podzieloną



na kilkadziesiąt kwadratowych pól, po których posuwa sześcienna kostka, pożerając różnokolorowe plamy. Dokładniejsze zasady gry pozostają nieznane i niezrozumiałe. Całość ilustrowana barwnymi quasifraktalowymi animacjami i psychopatyczną muzyką dla narkomanów. Na Zachodzie Endorfun stał się głośny, gdyż podobno wpływa na podświadomość – w zależności od zestawu łamigłówek uspokaja, mobilizuje, usypia itd. Nie wiem, ile w tym prawdy, mnie po prostu rozwścieczył. Termin: już jest. Producent: Onesong/Time Warner Interactive. Dystrybutor: Bobmark. Komputer: PC CD-ROM, Windows. Cena: 99 zł. (Alx)

THE DARK EYE

Różnie bywa z przeróbkami utworów znanych autorów na gry komputerowe. Czasami daje to dobre rezultaty, czasami niezbyt. W tym przypadku mamy niestety do czynienia z nieudaną adaptacją. Bazowana na nowelach Edgara Allana Poe'go gra



Dark Eye nie prezentuje się zbyt dobrze. W założeniach przygodówka, lecz w rzeczywistości coś bardzo dziwnego. Sama akcja rozwija się trochę niemrawo. Dom, po którym się poruszasz na początku gry jest dosyć rozległy, lecz prawie pusty. Trudno grać, gdy nie wie się dokładnie, o co chodzi. Można oczywiście włóczyć się tu i tam, podziwiając krajobrazy, lecz to prędko się znudzi. Doskonały przykład, jak można skopać dobry materiał. Termin: już jest. Producent: Inscape. Dystrybutor: Bobmark. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

MEGAPAK 4

Każdy świeżo upieczony posiadacz czytnika kompaktów chciałby od razu zdobyć jak najwięcej płytek i to za jak najmniejszą cenę. Przy okazji chciałby znaleźć na nich wartościowe gry, a nie jakieś tam shareware'owe badziewie. Im wszystkim proponuję doskonałe rozwiązanie: Megapak



4. W środku znajdziesz 10 świetnych gier na 11 płytach CD. Mię-



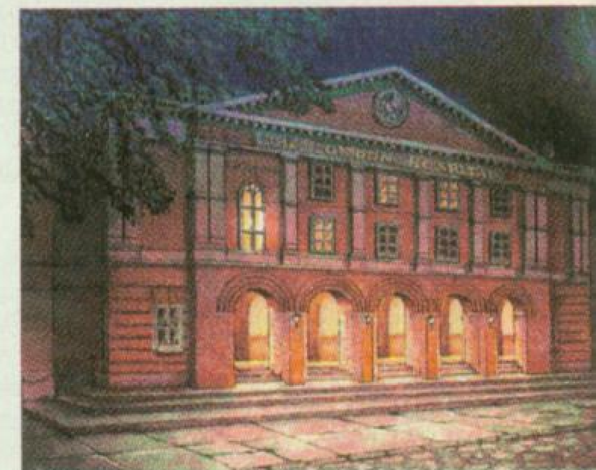
dzy innymi takie tytuły, jak Dragon Lore, Panzer General, Dawn Patrol, Orion Conspiracy, Empire



Soccer. A wszystko za jedyne 139 zł. Naprawdę warto. Termin: już jest. Producent: Megamedia Corporation. Dystrybutor: CD Projekt. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

JACK THE RIPPER

Nie pierwsza to i nie ostatnia gra o Kubie Rozpruwaczu. I z pewnością nie najlepsza. Jest po



prostu nudna. Łażenie po Londynie, pracowite zbieranie dowodów, nieustanne wypytywanie wszystkich o wszystko i czytanie gazet. Niezbyt interesujące, chyba że ktoś ma zapędy detektywistyczne i dobrze zna angielski. Grafika wyświetlana w wysokiej rozdzielczości. Tła dosyć ładne, choć jak na mój gust zbyt blade. Zarówno przedmioty, jak i twarze osób, z którymi się spotykasz – to dwukolorowe, stylizowane obrazki. Muzyka średnia, dźwięków prawie wcale. Termin: już jest. Producent: Intergalactic Development Inc. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

ROOSTER PC

Wreszcie mamy pecetową wersję tego amigowego szlagieru. Gra niewiele (poza paroma sympatycznymi renderowanymi wstawkami) różni się od pierwowzoru. Pod względem wykonania (a także zasad gry) Rooster nie ustępuje niczym grze Alien Breed, na której jest wzorowany. Program zupełnie niezły – i polski! Termin: już jest. Producent: TSA. Dystrybutor: Mirage. Komputer: PC. Cena: 30 zł. (Alx)

KRONIKA TOWARZYSKA

11 stycznia w kinie „Wiedza" odbył się przedpremierowy pokaz filmu „Mortal Kombat" dla czytelników Gamblera. Oto relacja naocznego świadka, od opublikowania której nie mogliśmy się powstrzymać...

Widziałem Mortal Kombat

Do kina „Wiedza" trafiłem śladami Alexa (zapomniał je zatrzeć), który już o 16:15 pojawił się przed wejściem, taszcząc wielką pakę. (Plakaty! – pomyślał Wasz cudowny reporter.) [JA też taszczyłem, a Ty jesteś trup – Zgredaktor]. (...) O 16:35 przyszedł mój kumpel i poszliśmy na górę.

Po ominięciu strażnika (Alex + ciemne okulary) udało nam się dostać na, w części już zapełnioną, salę. Teraz trochę o publiczności. Co było do przewidzenia, przeważali ludzie młodzi, żeby nie powiedzieć zbyt młodzi. Natomiast przewaga męskiej publiczności prawdopodobnie odwierciedlała zróżnicowanie płciowe graczy (cokolwiek by to znaczyło). Było też dwóch obcych agentów – czytali SS. (...)

Seans zaczął się punktualnie – z parominutowym opóźnieniem (tradycja). Wcześniej jednak wyszedł jakiś gościu (nie przedstawił się) i popisał się swoją angielszczyzną, mówiąc oczywiście „Let the Kombat begins!" Szczęściem nie produkował się tam na scenie długo, bo by go jeszcze zlinczowali. [To byłem JA, a Ty jesteś zimny trup – Zgredaktor.]

Dzień wcześniej w telewizji wystąpił jakiś facet i powiedział, że jeśli ktoś chce pomyśleć, to niech idzie na ten film, gdyż po nim się dużo myśli – w przeciwieństwie do tego, że podczas nie myśli się wcale. W każdej bredni jest ziarnko prawdy – fakt, że na tym filmie dużo się nie myśli. Ten film, jak każdy inny, się ogląda. Ta bardzo dobrze zrealizowana bijatyka, uzupełniana przez świetną MUZYKĘ, niekiepską grę aktorów i czadowe scenerie, ma jedną, drobną wadę. Mianowicie co chwila domyślałem się, co się zaraz stanie (nie wspominając o tym, że wynik owego turnieju jest z góry znany) (...) – 9 turniejów już przegranych, to jedyna szansa, właśnie oni, a ten Shang taki straszny (straszą nim dzieci), a jak się nie uda, to do widzenia, zagłada na wieki wieków, amen. Idę jeszcze raz na ten film (czekając na drugą część). A tak na marginesie – w tym filmie nie ma kropli krwi (jeśli nie liczyć rozkwaszonej wargi Shang Tsunga, gościa rozwalonego przez Sonyę na początku filmu i juchy buchającej ze Scorpiona w momencie zadania mu śmiertelnej rany przez Johnny'ego Cage'a).

A potem stała się jasność – w sali zapalili światło, bo se(a)ns się skończył. Tłum wysypał się na zewnątrz i zaczęło się to, co wszyscy lubią najbardziej – TOTALNE WARIACTWO, a to z tej przyczyny, że rozpoczęto rozdawanie plakatów. Ja darowałem sobie po tym, jak pan Jacek Piekara wraz ze znanym znawcą jeżyka angielskiego zmienili po raz kolejny miejsce rozdawania. Alex – po nieudanej próbie przejęcia kontroli nad dystrybucją plakatów, kiedy to wypowiedział zdanie (i tym samym przeszedł do historii): „Im szybciej tam dojdę, tym więcej ich rozdamy" (czyżby ich ubywało?) – nie wtrącał się (i dobrze!). Stanął z boku i palił papierosa (...) i obgryzał paznokcie (...).

Wracając do tłumu – jego „filozofia" jest zaskakująca: co ktoś odebrał plakat, to mnie coraz dalej odpychali. Wspomnieć należy także liczne apele Jacka Piekary o ustawienie się w kolejce itp. – no effect (może to zbyt mały autorytet, nie to, co Alex – idol moździerzy, poniekąd).

Na zakończenie chciałbym podziękować tym, których tak objechałem i wszystkim pozostałych, których nie, za niekiepską w sumie imprezę – DANKE!

Rodzynek, Gacek, Gacmiaz (call me as You want)

Książki z Lupusa

Przedstawiamy część bogatej oferty książek Wydawnictwa Lupus. Członkowie GamblerClubu mogą je zakupić w Wydawnictwie po cenie niższej o co najmniej 10% od ceny sklepowej. Oprócz tego Wydawnictwo prowadzi sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym. Zamówienie należy sformułować podobnie, jak w przypadku gry, to znaczy: imię, nazwisko, adres i numer klubowy zamawiającego oraz tytuł książki.

Tytuł	Autor	Cena GC
Amiga 500. Jak zostać włamywaczem?	A. Urbankowski	6,00
Amiga DOS	M. Pampuch	16,40
Dyski twarde i dyskietki	J. Grabowski, R. Styczyński	6,70
Programowanie myszy, klawiatury i joysticka	T. Meka	10,30
Quattro Pro w biznesie, w domu i w szkole	A. Janik	8,20
Sound Blaster. Budowa i podstawy programowania	J. Tarasiuk	3,90
Świat w kostkach RAM	A. Stasiewicz	6,00
Windows i Visual Basic w szkole	S. Żaboklicki, M. Pajor	11,50
Z Wordem po polsku w Windows	I. Szymacha	6,90

Komunikat ZiP Soft

W styczniu 1996 r. grę Phobos '99 ukończyły (i przesłały producentowi swoje karty rejestracyjne) trzy osoby. Firma ZiP Soft ufundowała dla nich nagrody, które rozlosowaliśmy w następujący sposób: pani Tatiana Korniak z Chorzowa i pan Ryszard Witaszek z Mielca otrzymują Komputerowe słowniki angielsko–polskie wer. 5.5 dla DOS, zaś pan Michał Karasiński z Tomic – CD-ROM z wersjami demonstracyjnymi 50 polskich programów, grafiką i muzyką.

Gratulujemy!

Sklepy GamblerClubu

Pięć sklepów honoruje karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE

HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA

IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

LUPUS
ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21
Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z co najmniej 10% upustem w stosunku do ceny w księgarni (patrz ramka obok).

WROCŁAW

Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656
Oferta: 3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
271	Colonization	MicroProse	3,5'	1MB	85,40	77,00
182	Dracula	Psygnosis	3,5'	1MB	18,30	16,00
123	Fields of Glory (A1200)	MicroProse	3,5'	A1200, 2MB	61,00	55,00
122	Fields of Glory (A500)	MicroProse	3,5'	A500, 1MB	61,00	55,00
188	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	1MB	46,36	42,00
189	Humans	Gametek	3,5'	1MB	30,50	27,00
190	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB	32,94	30,00
199	K-240	Gremlin	3,5'	1MB	61,00	55,00
192	King's Table	Gametek	3,5'	1MB	63,00	57,00
200	Kingmaker	US Gold	3,5'	1MB	61,00	55,00
201	New World of Lemmings	Psygnosis	3,5'	A1200, 2MB	86,25	77,00
124	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	3,5'	A1200, 2MB RAM	67,10	60,00
193	Utopia	Gremlin	3,5'	1MB	30,50	27,00
194	Zool	Gremlin	3,5'	1MB	36,60	33,00
195	Zool 2	Gremlin	3,5'	A1200	46,36	41,00

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
92	Budokan	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
196	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
93	Cruise for a Corpse	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
197	Desert Strike	Gremlin	3,5'	1MB	24.40	22.00
58	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	1MB	18.30	16.00
203	F-19	MicroProse	3,5'	1MB	18.30	16.00
106	Future Wars	Delphine Software	3,5	1MB	24.40	22.00
205	Hoyle Book of Games v. 3	Sierra	3,5'	1MB	18.30	16.00
206	King's Quest I	Sierra	3,5'	1MB	30.50	27.00
207	Knights of the Sky	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
121	Legends of Valour	US Gold	3,5'	1MB	24.40	22.00
257	Links-Golf	Access	3,5'	1MB	18.30	16.00
259	Midwinter II	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
94	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
77	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
95	Road Rash	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
125	Space Quest I	Sierra	3,5'	1MB, 2FDD	30.50	27.00

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
233	1942 Pacific Air War CD	MicroProse	CD	386, 4MB RAM	79,30	71,00
273	1944 Across the Rhine	MicroProse	CD	486,4MB	134,20	121,00
274	Actua Soccer	Gremlin	CD	486,8MB	122,00	110,00
141	Armored Fist CD	NovaLogic	CD	386, 4MB RAM	61,00	55,00
208	Batman Returns	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	70,76	63,50
235	Bloodwings	Electronic Arts	CD	486DX, 4MB RAM	98,82	88,00
210	Bureau 13	Gametek	3,5'	386DX, 4MB RAM	85,40	78,00
211	Bureau 13 CD	Gametek	CD	386DX, 4MB RAM	85,40	78,00
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	3,5'	AT, 570KB RAM, VGA	48,80	44,00
129	Colonization	MicroProse	3,5'	386/16, 4MB RAM	85,40	78,00
275	Comanche vs Werewolf	NovaLogic	CD	386,4MB	122,00	110,00
238	Combat Air Patrol	Psygnosis	CD	486DX, 4MB RAM	109,80	99,00
237	Command & Conquer	Virgin	CD	486DX/40, 8MB RAM	146,40	130,00
272	Crusader: No Remorse	Origin	CD	486DX, 8MB	134,20	120,00
107	Cuckoo Zoo (PL)	Electronic Arts	3,5'	386/16, 4MB RAM	67,10	60,00
284	Dig	Lucas Arts	CD	486DX/40, 8MB	134,20	121,00
143	Desert Strike	Gremlin	3,5'	386, 1MB RAM	61,00	55,00
144	Dracula	Psygnosis	3,5'	AT, 1MB RAM	18,30	16,00
217	F-14 Fleet Defender Gold	MicroProse	CD	386, 4MB RAM, Windows	103,70	93,00
260	Fade to Black	Bullfrog	CD	486DX/40, 8MB	134,20	120,00
276	Fatal Racing	Gremlin	CD	486, 8MB	98,82	89,00
52	Fields of Glory	MicroProse	3,5'	386/16, 2MB RAM	61,00	55,00
275	FIFA Soccer '96	Electronic Arts	CD	486, 8MB	134,20	120,00
240	Flight Unlimited	Virgin	CD	486DX/80, 8MB RAM, VGA-VESA	183,00	165,00
262	Frontier-First Encounters	Gametek	CD	386, 4MB	98,82	89,00
285	Grand Prix Manager	MicroProse	CD	486DX, 8MB	134,20	121,00
218	Guilty	Psygnosis	3,5'	386DX/40, 4MB RAM	85,40	78,00
219	Guilty CD	Psygnosis	CD	386DX/40, 4MB RAM	85,40	78,00
148	Harpoon II	Three Sixty	3,5'	386/25, 2MB RAM	79,30	71,00
261	Hellfire Zone	Gametek	CD	386DX, 4MB	98,82	89,00
242	Hi-Octane	Bullfrog	CD	486DX/40, 8MB RAM	134,20	120,00
150	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	386, 1MB RAM	36,60	33,00
151	Humans 2	Gametek	3,5'	AT, 1MB RAM	36,60	33,00
277	Inca I i II	Sierra	CD	386, 4MB	122,00	110,00
152	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB RAM	46,36	42,00
230	KA-50 Hokum (PL)	Virgin	3,5'	386DX/40, 4MB RAM	85,40	77,00
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	3,5'	386SX/16, 4MB RAM	67,10	57,00
154	King's Table	Gametek	3,5'	386, 1MB RAM	66,00	59,00
155	King's Table CD	Gametek	CD	386, 1MB RAM	63,00	57,00
278	King's Quest VII	Sierra	CD	386,4MB	98,82	89,00
153	Kingmaker	US Gold	3,5'	AT, 1MB RAM, VGA	61,00	55,00
231	Klik & Play CD (PL)	Europress	CD	386, 4MB RAM, VGA, mysz	109,80	99,00
220	Klik & Play PL	Europress	3,5'	386, 4MB RAM, VGA, mysz	85,40	78,00
279	Kolekcja „Biznes"	EA+MicroProse	CD	486,8MB	109,80	100,00
280	Kolekcja „Symulatory lotu"	EA+MicroProse	CD	486,8MB	109,80	100,00
109	Lands of Lore	Virgin	3,5'	386, 2MB RAM	85,40	78,00
243	Last Dynasty	Sierra	CD	486DX/33, 4MB RAM	146,40	131,00
110	Leisure Suit Larry VI	Sierra	3,5'	386, 4MB RAM	73,20	65,00
158	Litil Divil	Gremlin	3,5'	386, 4MB RAM	69,54	62,00
159	Litil Divil CD	Gremlin	CD	386, 4MB RAM	69,54	62,00
263	Lost Eden	Virgin	CD	486DX/40, 8MB	134,20	120,00
289	Machiavelli – Książę PL	MicroProse	CD	386, 2MB	109,80	100,00
264	Magic Carpet 2	Electronic Arts	CD	486DX, 8MB	134,20	120,00
281	Millenia	Gametek	CD	386, 8MB	98,82	89,00
163	Nomad	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	76,27	68,00
12	Patriot	Electronic Arts	3,5'	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	40,26	36,00
224	Piotrków 1939	IPS CG	3,5'	386SX, 2MB RAM	42,70	38,00
232	Pyrotechnica	Psygnosis	CD	486SX, 4MB RAM	91,50	82,00
165	Quarantine	Gametek	3,5'	386, 8MB RAM	69,54	62,00
282	Rebel Assault II	Lucas Arts	CD	486, 8MB	189,10	179,00
246	Retribution CD	Gremlin	CD	386, 4MB RAM, VGA	91,50	82,00
57	Return of the Phantom	MicroProse	3,5'	VGA	61,00	55,00
283	Road Warrior	Gametek	CD	486, 8MB	98,82	89,00
286	Screamer	Virgin	CD	486DX2/66, 8MB	134,20	121,00
287	Shockwave	Electronic Arts	CD	Windows 95	134,20	121,00
247	Slipstream 5000	Gremlin	CD	486, 4MB	85,40	76,00
266	Space Quest 6	Sierra	CD	486/25, 8MB, SVGA	107,97	97,00
167	Star Crusader	Gametek	3,5'	386, 2MB RAM	80,52	72,00
168	Star Crusader CD	Gametek	CD	386, 2MB RAM	80,52	72,00
55	Task Force	MicroProse	3,5'	386, 2MB RAM	67,10	60,00
169	Tesserae	Gametek	3,5'	386	63,56	50,00
171	Transport Tycoon	MicroProse	3,5'	386/20, 4MB RAM	85,40	78,00
82	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	3,5'	386/20, 2MB RAM	67,10	60,00
172	Utopia	Gremlin	3,5'	386, 2MB RAM	30,50	27,00
132	Wing Commander Armada CD	Origin	CD	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67,10	60,00
227	Wings of Glory	Origin	CD	486SX, 8MB RAM	103,70	93,00
229	X-COM (PL)	MicroProse	3,5'	486DX/33, 4MB RAM	85,40	78,00
175	Zool	Gremlin	3,5'	386	36,60	33,00
177	Zool 2	Gremlin	3,5'	386, 2MB	46,36	41,00
178	Zool 2 CD	Gremlin	CD	386, 2MB	50,02	45,00
176	Zool CD	Gremlin	CD	386	46,36	41,00

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
84	Budokan	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
179	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
250	Car & Driver	Electronic Arts	3,5'	VGA	30,50	27,00
31	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
198	F-19	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
100	Future Wars	Delphine Software	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
116	Hoyle Book of Games vol, 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
101	Hoyle Book of Games vol, 2	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
180	Hoyle Book of Games vol, 3	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
181	King's Quest 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	30,50	27,00
120	Legends of Valour	US Gold	3,5'	VGA	24,40	22,00
251	Links-Golf	Access	3,5'	VGA	18,30	16,00
253	Midwinter II	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
111	NHL Hockey CD	Electronic Arts	CD	386/25, 4MB RAM	48,80	44,00
88	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	VGA	24,40	22,00
133	Police Quest	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
66	Privateer CD	Origin	CD	386/25, 4MB RAM	48,80	44,00
254	Quest for Glory I	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
76	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
127	Space Quest I	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00

Tabela B1. Bieżąca oferta ZiP Soft dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZiP Soft	3,5'	AT, 640KB, VGA	22.00	18.50

Tabela C. Bieżąca oferta EGO dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
135	ABC Chemii	EGO	3,5'	1MB	15.00	11.00
136	Inferior	EGO	3,5'	1MB	19.00	13.00
137	Za Żelazną Bramą	EGO	3,5'	1MB	24.00	17.00

Komunikat klubowy

Od czasu do czasu nowi Czytelnicy pytają nas, jak zostać członkiem Gambler Clubu. To proste: należy zaprenumerować Gamblera WYSYŁAJĄC KUPON UMIESZCZONY W JEDNYM Z CZASOPISM WYDAWNICTWA LUPUS I WPŁACAJĄC PIENIĄDZE NA KONTO WYDAWNICTWA! Prenumerata w Ruchu jest rzeczą zupełnie odrębną i nie zapewnia członkostwa GC.

DOOM WRITER Prezentujemy pracę wyróżnioną w konkursie DOOM WRITER, opowiadanie „Odsłona druga, czyli sen Zenka", autorstwa **Doroty Kazimierskiej** i **Krzysztofa Świerkosza**. Nagrodę - grę Hexen - ufundowała firma CD Projekt (Warszawa, ul. Indyjska 25a, tel. 250 703). (jp)

Odsłona druga, czyli sen Zenka

Z oddali dochodził mechaniczny klekot arachnotrona. Za chwilę pojawi się na końcu korytarza i... he, he... dostanie całą serię rakiet. Jakaś malutka część Zenka pamiętała, że tak naprawdę siedzi w tej chwili w pokoju, z palcami na klawiaturze, ale reszta żyła tylko tu - w paranoidalnym świecie zielonych labiryntów. Przetarł oczy. Powieki same mu się zamykały i to od dłuższego czasu. Był środek nocy, a on od południa już siedział nad jakimś zwariowanym WAD-em z BBS. A tu dopiero dwudziesty poziom.

Klekot nóg arachnotrona zaczął się oddalać. Dziwne - pomyślał Zenek - trzeba będzie pójść za nim. Ruszył do przodu. Za zakrętem jednak stanął jak wryty i szybko cofnął się za róg korytarza. Zmienił broń. Za blisko na rakietę. Tuż za zakrętem czekał na niego zaczajony Demon. Stał z tą swoją rozdziawioną gębą i dyszał. Stał... i trzymał w łapie... BIAŁĄ FLAGĘ?!

Zaraz, zaraz. Jaką białą flagę?! Z czym on do mnie... Przecież tu nie ma...

- Ty, komandos...

Kto to powiedział? Kto?! Przecież nie ta śliniąca się gęba za ro...

- Ty, komandos, to ja...

- Jaki ja?!

- No ja, nie udawaj, że mnie nie widziałeś, ty miedziana puszko po konserwach.

- Demon?!

- Żaden tam demon. Goomich!

- Gu... co?

- Goomich, wymawia się jak „gumiś".

- No i co ty, gumiś, czego chcesz?

- Pogadać.

- Pogadać... No to koniec - Zenek zerwał się fotela. - Zwariowałem, ani chybi zwariowałem. Szybko nabił fajeczkę i przypalił.

- Muszę się uspokoić - dodał i wykonał kilka głębokich wdechów.

- Ej, komandos, długo mam czekać? - dobiegło zza fotela.

- Nie jestem żaden „komandos", tylko Zenek - odpowiedział odruchowo i palnął się w czoło. - Nie dość, że zwariowałem to jeszcze gadam sam do siebie - wrócił do komputera i usiadł przed ekranem. Demon, to znaczy Goomich, gapił się prosto z ekranu. Białej flagi już nie miał, pewnie ją zeżarł...

- Co przypalasz? - spytał Demon, znaczy Goomich.

- Nic dla gumisiów - naburmuszył się Zenek, który jeszcze nigdy nie zwariował i nie miał pojęcia, jak zachowują się wariaci. - Czego chcesz, jesteś z KGB?

- Nie, z KGD.

- ???

- Z Konfederacji Gier Doomowych, mam ci legitkę pokazać?

- Czego ty właściwie chcesz, Goomich, he, he...

- No wiesz, to głupio tak cały czas ganiać po tych korytarzach i rozdzierać na strzępy jakieś zielone ludziki... w dodatku z giwerami. Owszem, jak siadam do mojej qurtufalfulutumkaterki... aaa... sorry, wy to chyba nazywacie „komputer". No więc, jak siadam do tego komputera i odpalam DOOM-a to jest fajnie, ale po jakimś czasie to już się tylko chce pogadać... choćby z człowiekiem.

- Jak to... komputer? - Zenek sam już nie wiedział, czy ma się śmiać, czy płakać. - Jak to DOOM?!

- No, a w co ty niby grasz? W bierki? To chyba proste - wy macie DOOM-a, my mamy DOOM-a, jak włączamy te tam komputery, to łączymy się przez WAD-link i gramy przeciwko sobie. Aha, przecież jeszcze nie odkryliście 7. wymiaru, to skąd niby macie znać przestrzenie WAD-linkowe. Boże, z kim my musimy pogrywać - Demon, znaczy Goomich załamał ręce i pokręcił z niesmakiem łbem. - Nieważne i tak Ci nie wytłumaczę.

- Co za WY? To WAS jest więcej? Wszyscy tak wyglącie?

- Nie wszyscy - nadął się Demon Znaczy Goomich - tylko kilkaset miliardów z Pierwszej Konfederacji, reszta to takie małe kurduple. No i oni nie chcą grać, a w ogóle boją się qurtufalfu... no, tego, znaczy się komputerów.

- A jak to daleko, ta wasza Federacja? - znienacka zainteresował się Zenek.

Wizja kilkuset miliardów Gumisiów (plus jeszcze jakieś małe kurduple, które boją się qurtutamczegoś), odwiedzających Ziemię w kilkuset milionach statków kosmicznych trochę nim wstrząsnęła.

- WAD-linkiem to parę sekund, ot tyle, żeby extender się wczytał, ale w przestrzeni... - Demon Znaczy Goomich zadumał się. - Tak w latach świetlnych... tego nie wiemy. Nikt nie wie. Może to nawet inny wszechświat.

- Uff - Zenek odetchnął z ulgą i zaciągnął się aromatycznym dymem.

- Ale dowiemy się - ryknął Demon - i wtedy...

- Przecież mówiłam ci, żebyś nie siedział tyle przed tą durną maszyną! Znowu ci się palce do dżoja przyssały i trzeba będzie odmaczać w oliwie! Kury trzeba nakarmić, świta przecież! No już, obudź się do jasnej cholery! Co to za smród! Znowu sztachałeś się majerankiem! Zeeeneeeek!

Zenek otworzył jedno oko. Sen nie zniknął. Nad nim stał Demon w różowej podomce, a gębę miał rozdartą całkiem jak na ekranie. Zawiązane byle jak do snu włosy rozlazły się spod gumki i wisiały teraz w tłustych strąkach. Rozdeptane kapcie Jadźki dreptały nerwowo, usiłując nie zmiażdżyć wijących się po podłodze RS-ów. Jakiś zapomniany chip szybko pełzał pod szafę udając, że go tu nigdy nie było. Okropieństwo! Zenek oprzytomniał błyskawicznie.

- A może - przez chwilę rozkoszował się tym pomysłem, a potem ciągnął dalej. - Wiesz, kochanie, może da się ich jakoś zawiadomić, gdzie jesteśmy - spojrzał z bliska w osłupiałe oczy żony i kontynuował, patrząc na nią coraz groźniej - a jak już przylecą... TO JA SIĘ DO NICH PRZYŁĄCZĘ!!!

Dorota Kazimierska
- pomysły, krytyka konstruktywna, poprawki
Krzysztof Świerkosz
- tekst

Konkursik Trywialny 2

- rozstrzygnięcie

Popularność drugiej edycji konkursiku przekroczyła moje najśmielsze oczekiwania! Na pytanie o markę samochodu, którym można jeździć w grze The Need for Speed, otrzymaliśmy... około 800 odpowiedzi! Dokładnej liczby i statystyk nie podam, bo łatwiej przewalić tonę węgla na placu załadunkowym niż taką masę listów (wiem, co mówię). Dla porządku stwierdzam, że:

1. Jako odpowiedź należało podać jedną z następujących marek (niekoniecznie w pełnym brzmieniu): Ferrari 512 TR, Lamborghini Diablo VT, Mazda RX-7, Acura NSX, Toyota Supra Turbo, Porsche 911 Carrera, Chevrolet Corvette ZR-1, Dodge Viper RT/10.
2. Odpowiedzi błędnych NIE STWIERDZONO!!!
3. Nagrodę główną, grę The Need for Speed otrzymuje **Marcin Hebda** z Dębna. Pięć nagród pocieszenia, wspaniałe „resoraki" reklamujące TNFS otrzymują: **Marcin Szczepanik**, Kielce; **Remigiusz Sobański**, Skoczów; **Janusz Kosek**, Zabrzeg; **Marcin Malinowski**, Żyrardów; **Dawid Prałat**, Bełchatów. Zwycięzcom serdecznie gratuluję!

Wszystkim dziękuję za udział w moim konkursiku, jednocześnie zapraszając do następnej edycji już za miesiąc.

Alex

KONKURS OMNIBUS

Gry historyczne

Nie „historyczne gry", ale gry historyczne. Oparte na wydarzeniach z historii świata, pozwalające wcielać się w postacie sławnych wodzów i kierować losami wielkich narodów w krytycznych momentach. Ciekawe, wciągające, zazwyczaj dobrze wykonane – prawdziwie edukacyjne! Bo już dawno odkryto, że życie pisze najlepsze scenariusze.

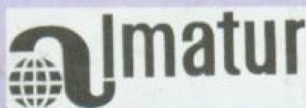
Alex, przetrząsacz obroku

Pytania konkursowe:

1. W którym roku toczy się akcja wydanej przez Sierrę gry Con queror?
2. Jak nazywa się polska gra strategiczna, przedstawiająca przebieg jednej bitwy z kampanii wrześniowej?
3. Jak nazywa się gra przedstawiająca przebieg bitew stoczonych przez Napoleona?
4. W jakiej starej (ale jarej) grze trzeba było zjednoczyć rozbitą na księstwa starożytną Anglię?
5. Proszę wymienić przynajmniej trzy gry traktujące (w całości bądź w poszczególnych scenariuszach) o lądowaniu w Normandii.
6. W jakiej starej (ale jarej) grze legiony rzymskie potykały się m.in. z Sarmatami?
7. W jakiej grze wcielałeś się w postać kupca, operującego w miastach stowarzyszonych w Związku Hanzeatyckim? Jaki polski port należał do Hanzy?
8. Jaka gra pozwala nam przeżyć najsłynniejszy epizod z obrony Teksasu przed najazdem armii Meksyku?
9. Jaka gra przedstawia przygody niewolnika, rozpoczynające się w Pompejach tuż przed wybuchem Wezuwiusza?
10. W jakiej grze istnieje scenariusz przedstawiający wojnę Zulusów z Anglikami?



Kupon Omnibus 5



Imię ....

Nazwisko ....

Dokładny adres ....

....

....

Wiek ....

ODPOWIEDZI

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

Pięciu najlepszych po 2 rundach (klasyfikacja łączna):

Hubert Krzemień, Solec Kujawski	–	44 pkt.
Tomasz Kulawik, Warszawa	–	43 pkt.
Jacek Strzelecki, Ząbki	–	43 pkt.
Piotr Szumski, Bielsk Podlaski	–	43 pkt.
Bartosz Musiał, Poznań	–	43 pkt.

Zwycięzcy w II rundzie

Druga runda konkursu była, zdaniem wielu Czytelników, łatwiejsza. Dziwne więc, że maksymalną liczbę punktów (23) uzyskały tylko dwie osoby: **Michał Gadziński**, Warszawa (12 lat!) i **Hubert Krzemień** z Solca Kujawskiego, a 21 pkt – **Rafał Szpakowski** z Gdyni i **Krzysztof Rockstein** z Katowic.

Dwaj zwycięzcy II rundy konkursu otrzymują nagrody: gry komputerowe ufundowane przez firmy **IPS Computer Group** (ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa, tel. 642 27 66 lub 68) i **CD Projekt** (ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa, tel. 25 07 03). Dodatkowo też honorujemy ich książkami ufundowanymi przez **Wydawnictwo Iskry** (ul. Smolna 11, 00-375 Warszawa, tel. 27 94 15) oraz rocznymi prenumeratami Gamblera ufundowanymi przez **Wydawnictwo Lupus**. Zdobywcy trzeciego i czwartego miejsca w II rundzie otrzymują gry komputerowe i roczne prenumeraty Gamblera. Zwycięzcom serdecznie gratuluję!

Magiczną barierę 20 punktów osiągnęły 32 osoby:
Krzysztof Derela, Tarnów; Paweł Dziennik, Szczecin; Andrzej Frąckowiak, Międzyrzecz Wlkp.; Rafał Gorgolewski, Gdańsk-Nowy Port; Andrzej Grzegorz, Ostrowiec; Piotr Kaczmarek, Poznań; Lechosław Knapik, Sosnowiec; Łukasz Kokoszka, Brzesko; Krzysztof Kowaiski, Koluszki; Marcin Krzaczkowski, Gdańsk; Tomasz Kulawik, Warszawa; Jakub Łapott, Poznań; Norbert Mikła, Bytom; Bartosz Musiał, Poznań; Cyprian Ożyński, Warszawa; Krystian Ożyński, Warszawa; Mateusz Ożyński, Warszawa; Piotr Paprocki, Siedlce; Łukasz Rasała, Sosnowiec; Radosław Rogowski, Rzezawa; Bartłomiej Rożek, Rybnik; Jacek Strzelecki, Ząbki; Sebastian Szade, Warszawa; Piotr Szumski, Bielsk Podlaski; Tomasz Tokarski, Zabrze; Hubert Twardowski, Wyszków; Michał Wiśniewski, Police; Adam Wojcieszyk, Koszalin; Zbigniew Wolański, Sandomierz; Artur Wróbel, Warszawa; Maciej Zdun, Gdańsk; Wojtek Żmuda, Bielsko-Biała.

Spośród zdobywców 20 punktów wylosowaliśmy dziesięciu szczęśliwców. I tak, grę komputerową otrzymuje **Norbert Mikła**, roczną prenumeratę Gamblera – **Radosław Rogowski**, zaś książki – **Krystian Ożyński**, **Zbigniew Wolański**, **Krzysztof Derela**, **Adam Wojcieszyk**, **Andrzej Frąckowiak**, **Łukasz Rasała**, **Bartosz Musiał** i **Piotr Paprocki**.

Prawidłowe odpowiedzi na pytania II części konkursu

1. VIII
2. 7 (Jeśli ktoś napisał 8, biorąc pod uwagę poprawioną część I, to też dobrze – i gratuluję skrupulatności.)
3. 3
4. 2 (Uwzględniamy tylko części wydane przez Activision, a nie pirackie podróby.)
5. Another World
6. IV
7. TAK! (Tylko na Ultrę 64, Nintendo już wykupiło do niej prawa.)
8. Pierwsza
9. Catacomb Abbys
10. XII (W części IV Roger W. przenosił się w czasie.)